AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
ŞUBAT 1997
SAYI: 24
250.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

SWIV 3D

WARWIND

DED.FIRTINA

SKYNET

BLOOD&MAGIC

M.OF ORION 2

NASCAR 2

U.S.M. 2

MACBETH, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA

NEVER HOOD

ÇAMURDAN BİR DÜNYA

AMIGACILAR!
AMIGA DOSTU
HİZMETİNİZDE

ANGELS
COMPUTER&MULTIMEDIA

EN YENİ CD OYUNLARI

DISCWORLD2
JET FIGHTER3
WARWIND
XCOM 3
SKYNET
BIRTHRIGHT
HARBRINGER
TOONSTRUCK
RED BARON2
SWIV
NEVERHOOD
DIABLO
HUNTER
DAYTONA USA
TIME LAPSE
D.DERBY 2
RALLY CHAMP.
D.HEARTH

MPEG FİLMLERİ

THE ROCK
THE CROW
MATILDA
THE FUN
PINOCCYO
RANSOM
CABLE GUY
NUTY PROFESSOR
HIDDEN ASASSIN
DAY LIGHT

CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (4XREAD, 2XWRITE)
YAMAHA CDR 103 (4XREAD, 2XWRITE)
YAMAHA CDR 100II (6XREAD, 4XWRITE)

BOŞ RECORDABLE CD

PHILIPS CDR-74

FİLM CD'LERİ KİRALANIR
ORJİNAL BOX CD OYUNLARI 10 $'DAN BAŞLAYAN FİYATLARLA
EN YENI DİSKET OYUNLARI
CD YE DİSKET OYUN ARŞİVİ YAPILIR

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com **E-Mail:** Angels@angelscomputer.com

BELLEK
BİLGİSAYAR

Oyun Adı	Cd	TL	Oyun Adı	Cd	TL
Anne Hopper's	1	1.500	**Madden Nfl 97**	**2**	**1.800**
Ah - 64 LongBow	2	1.800	Monty P. Holy Grail	1	1.500
Atf - Nato Fİghters	1	1.500	MechWarrior - 2	1	1.500
A.M.O.K.	1	1.500	Nascar Racing - 2	1	1.500
Broken Sword	2	1.800	**NBA Live 97**	**1**	**1.500**
Blood & Magic	1	1.500	**Phantasmagoria 2**	**5**	**2.700**
Championship Manager 2	1	1.500	Pyst	1	1.500
Conquest Of New World	1	1.500	**Pentouse**	**1**	**1.500**
Larry 7	1	1.500	Syndicate Wars	1	1.500
Crusader-No Regret	1	1.500	Quake	1	1.500
Cyberıa 2	**2**	**1.800**	**Red Alert**	**2**	**1.800**
Civilization II	1	1.500	Road Rash	1	1.500
Cybermage	1	1.500	**Hunter Hunted**	**1**	**1.500**
Duke Nukem 3d Mania	1	1.500	Setlers 2	1	1.500
Diablo	**1**	**1.500**	**Sky Net**	**1**	**1.500**
Daytona Usa	**1**	**1.500**	SpyCraft	1	1.500
Dagger Fall	**1**	**1.500**	**Steel Panthers - 2**	**1**	**1.500**
Destruction Derby - 2	**1**	**1.500**	Star Control 3	1	1.500
F 22 Lightining	1	1.500	Tie Fıghter	1	1.500
Fragile Allegıance	**1**	**1.500**	ToyStory	1	1.500
Fifa Int. Soccer 97	**1**	**1.500**	**Us Navy Fighters**	**1**	**1.500**
Gender Wars	1	1.500	Warcraft 2	1	1.500
Grand Prıx 2	1	1.500	Warcraft 2 Exp.	1	1.500
Gene Wars	1	1.500	Warhammer	1	1.500
Harpoon 97	**1**	**1.500**	TheNeedForSpeed	1	1.500
Hınd	1	1.500	Tıme Comando	1	1.500
Hello Kitty (Çocuk Oyunu)	1	1.500	**Tomb Raider**	**1**	**1.500**
Hardlıne	3	2.300	TheBest100Games	1	2.000
Lıght House	2	1.900	Zork Nemesıs	4	2.700
Megarace 2	2	1.900	Z	1	1.500
Multıcollectıon - 2	**1**	**1.500**	100DosGamesVol6	1	2.000

FIRSATI KAÇIRMAYIN ...!

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ
Pamukbank (Maltepe):01313902
İş Bankası (Maltepe) :1037300007705 41

ADRESİMİZ ve TELEFONUMUZ
Bağdat Cad. Özderici Pasajı No : 155 / 31
MALTEPE (Pamukbank arkasındaki pasaj)
Tel : (0216) 370 68 28 Fax : (0216) 352 43 90 80 94

PENCOM COMPUTER CENTER

VISNE SOK. 25/A PENDIK-IST. TEL&FAX : 0.216.375 3614

IDDALIYIZ.!.CD OYUNLARINDA EN IYI FIYATLARI BIZ SUNUYORUZ...

CD OYUNLARI

OYUN ADI	CD	TL(000)
11TH HOUR	4	2.650
ABUSE	1	1.500
ACE VENTURA	1	1.500
AFTERLIFE	1	1.500
A.M.O.K	1	1.500
AH 64-D LONGBOW	2	1.850
ANCIENT WISDOM	1	1.500
AREA 51	1	1.500
ASSASIN 2015	1	1.500
A.T.F.	1	1.500
A.T.F. NATO FIGHTERS	1	1.500
ATMASFEAR	1	1.500
AZREAL'S TEAR	1	1.500
BACK TO BAGHDAD	1	1.500
BAD MOJO	1	1.500
BATMAN FOREVER	1	1.500
BATTLE ARENA TOSHIN.	1	1.500
BATTLE CRUSADER 3000 AD	1	1.500
BATTLE DROME	1	1.500
BEDLAM	1	1.500
BROKEN SWORD	2	1.850
CAPTAIN QUASAR	1	1.500
CARMEN SANDIEGO	1	1.500
CATFIGHT	1	1.500
C &C 2 RED ALERT	2	1.850
CHAMPIOMSHIP MAN. 96-97	1	1.500
CHESSMASTER 5000	1	1.500
CHRONICLES OF THS S.	2	1.850
CIVIL WAR	1	1.500
CIVILIZATION 2	1	1.500
COMMAND & CONQUER	2	1.850
C & C COVERT OPER.	1	1.500
CONQUEST OF THE N.W.	1	1.500
CRUSADER 2 NO REGRET	1	1.500
CYBER MANIA VOL:13	1	1.500
CYBER STORM	1	1.500
CYBERIA 2	2	1.850
D	2	1.850
DAGGERFALL	1	1.500
DAYTONA USA	1	1.500
DEADLOCK	1	1.500
DEADLY TIED	4	2.650
DEATHDROME	1	1.500
DEATHKEEP	1	1.500
DESCENT 2	1	1.500
DESTINY	1	1.500
DESTRUCTION DERBY 2	1	1.500
DIABLO	1	1.500
DOUBLE SWITCH	3	2.250
DRUID	1	1.500
DRAGON HEART	1	1.500
DROWNED GOD	2	1.850
DUKE NUKEM 3D	1	1.500
EARTHSIEGE 2	1	1.500
ELK MOON MURDER	2	1.850
ENCARTA 97	1	1.500
ERADICATOR	1	1.500
FAST ATTACK	1	1.500
FIFA 96	1	1.500
FIFA 97	1	1.500
FORMULA 1 GP 2	1	1.500
FOX HUNT	3	2.250
FRANKESTEIN	1	1.500
GABRIEL KNIGHT 2	6	3.350
GENDER WARS	1	1.500
GEX	1	1.500
GROLIER 97	1	1.500
HARVESTER	3	2.250
HARDLINE	3	2.250
HEREOS OF MIGHT & MAGIC 2	1	1.500
HIND	1	1.500
HIVE	2	1.850
HOME MEDICAL	3	2.250
HUNTER HUNTED	1	1.500
HYPERBLADE	1	1.500
ICE & FIRE	1	1.500
I HAVE NO MOUTH	1	1.500
INDY CAR RACING 2	1	1.500
IRONMAN XO	1	1.500
JAGGED ALLIENCE 2	1	1.500
JOHNY QUEST 3D	2	1.850
JUNIOR EDUCATION	1	1.500
KYRANDIA	1	1.500
KILLING TIME	1	1.500
LARRY 7	1	1.500
LIGHT HOUSE	2	1.850
LORDS OF THE REALMS 2	1	1.500
MAABUS	3	2.250
MADEEN NFL 97	2	1.850
MARATHON 2	1	1.500
MAXIMUM ROAD KILL	1	1.500
MECHWARRIOR 2	1	1.500
MECHWARRIOR 2 EXPAN.	1	1.500
MEGA RACE 2	2	1.850
MORE WAR FOR WAR2	1	1.500
MORTAL KOMBAT 3	1	1.500
MTV CLUB DEAD	2	1.850
MUMMY : TOMB OF THE ..	1	1.500
MUPPET SHOW	1	1.500
MYTHS & LEGENDS	1	1.500
NASCAR RACING 2	1	1.500
NBA 96	1	1.500
NBA 97	1	1.500
NBA FULL COURT	1	1.500
NCAA BASKETBALL	1	1.500
NECRODOME	1	1.500
NEED FOR SPEED	1	1.500
NEED FOR SPEED PLUS	1	1.500
NEIGBORHOOD	1	1.500
NEOHUNTER	1	1.500
NEVERHOOD	1	1.500
NHL 97	1	1.500
NHL POWER PLAY 96	1	1.500
QIN	1	1.500
QUAKE	1	1.500
PERFECT GENERAL 2	1	1.500
PHANTASMAGORIA 2	5	3.600
PHYCHIC DETECTIVE	3	2.250
PINK PANTHER	1	1.500
POLICE QUEST : SWAT	4	2.650
PRIVAATER 2	3	2.250
PYST	1	1.500
RAEVEN PROJECT	2	1.850
RALLY CHAMPIONSHIP	1	1.500
RAVAGE	2	1.850
RAVEN PROJECT	2	1.850
RETURN FIRE	1	1.500
RIPPER	6	3.350
ROAD RASH	1	1.500
SCOPCHED PLANET	1	1.500
SCRABLE	1	1.500
SCRAMER 2	1	1.500
SETTLERS 2	1	1.500
SHADOAN	2	1.850
SHANNARA	1	1.500
SHATTERED STEEL	1	1.500
SHELLSHOCK	1	1.500
SHERLOCK HOLMES	1	1.500
SHIVERS	1	1.500
SHOCKWAVE ASSAULT	1	1.500
SIM COPTER	1	1.500
SIM PARK	1	1.500
SPY CRAFT	3	2.250
STAR CONTROL 3	1	1.500
STAR TREK DEEP SPACE	2	1.850
STAR TREK KLINGON	3	2.250
STAR TREK TIE FIGHTER	1	1.500
SKY NET	1	1.500
STRIFE	1	1.500
SPACE JAM	1	1.500
SU-27 FLANKER	1	1.500
SWIV	1	1.500
SYNDICATE WARS	1	1.500
THE ELK MOON MURDER	2	1.850
TIME COMMANDO	1	1.500
TIME LAPSE	4	2.650
TITANIC	2	1.850
TOMB RAIDER	1	1.500
TOP GUN	2	1.850
TOTAL KNOCKOUT	1	1.500
TOY STORY	1	1.500
TREASURE QUEST	1	1.500
TROPHY BASS	1	1.500
ULTIMATE SEX GUIDE	1	1.500
URBAN RUNNER	4	2.650
XS	1	1.500
VIRTUA FIGHTER PC	1	1.500
VIRTUA SQUAD(COP)	1	1.500
W!ZONE	1	1.500
WAGES OF WAR	1	1.500
WALT DISNEY WORLD	1	1.500
WAR CRAFT 2	1	1.500
WAR WIND	1	1.500
WAR2-C&C TOOLKIT	1	1.500
WEST WORLD 2000	1	1.500
WING COMMANDER 4	6	3.350
WINTER OLYMPICS	1	1.500
WIZARDY NEMESIS	5	3.350
WWF IN YOUR HOUSE	1	1.500
Z	1	1.500
ZORK NEMESIS	3	2.250

YENI GELEN CD OYUNLARI

DESTRUCTION DERBY 2, DIABLO,SKY NET, DAGGERFALL
PINK PANTHER, TITANIC, SIM PARK, XS
PHANTASMAGORIA 2, SWIV, NEVERHOOD,
PINK PANTHER, CAPTAIN QUASAR, POCAHONTAS
PRIVAATER 2, NBA HANG TIME, IRONMAN XO
HUNTER HUNTED, VIRTUAL SQUADRON, DRAGON HEART
WWF IN YOUR HOUSE, CIRCLE OF BLOOD, BLOOD&MAGIC
SUPER BUBSY, MAGIC GATHERING, ROBOTRON, M.A.X.
DOWN IH THE DUMPS, POWER SLAVE, TOM CLANEY SSM

PEK YAKINDA GELECEK CD OYUNLARI

DUNGEON KEEPER,ARMORED FIST 2, COMMANCHE 3
MONKEY ISLAND 3, ECSTETICA 2, LANDS OF LORE 2
DARK FORCES , RED BARON 2, BUNDESLIGA MAN.97
THEME HOSPITAL

GECEN AYIN EN COK SATAN OYUNLARI
1 - FIFA 97
2 - RED ALERT
3 - TOMB RAIDER
4 -DRAGON HEART
5- NBA 97
6- SYNDICATE WARS
7- TIME COMMANDO
8- HEREOS MIGHT & MAGIC 2
9- STAR CONTROL 3
10-DEATH RALLY

BILGISAYARCILAR !!
TOPTAN CD ISTEKLERINIZ
ICIN MUTLAKA ARAYIN

SUPER CD'LER 3.000.000 TL

SUPER CD 1 (103 ADET OYUN)
SUPER CD 2 (72 ADET OYUN)
SUPER CD 3 (52 ADET OYUN)
SUPER CD 4 (37 ADET OYUN)
SUPER CD 5 (21 ADET OYUN)
SUPER CD 6 (32 ADET OYUN)
☞ SUPER CD 7 (50 ADET OYUN)

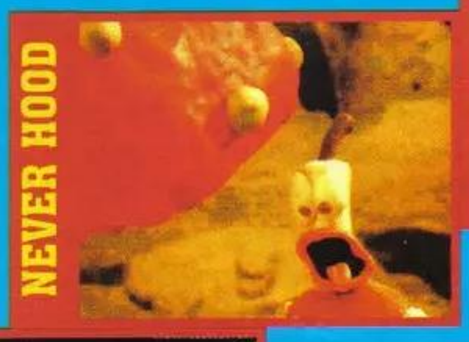
ICINDEKI OYUNLARDAN ORNEKLER :
(FIFA97, TOYSTORY, SIMCOPTER, CRUSADER2, GENEWARS
F22, HARPOON 97, NBA96, NCAA 2, NASCAR RACING2
DOOM2D, STEEL PANTHERS 2, SCORCHED PLANED,
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2, HEREOS MIGHT&MAGIC 2
VIRTUA SQUAD, STAR FIGHTER, NECRODOME, VS...)

MASTER OF ORION 2
ORJINAL BOX
TURKCE KITAPCIKLI
4.400.000 TL

ISTANBUL EFSANELERI
ORJINAL BOX
TURKCE
3.750.000

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ :
BERKIM BUGRA CANOVA HESABI
YAPI KREDI BANKASI KAYNARCA SB. HESAP NO: 12245-7
IS BANKASI PENDIK SB. HESAP NO : 811308

BU AY BU AY BU AY BU AY



ENGİN ABLA 56

FRP 58

MACBETH 46

NEW!!! AMIGA DOS'ta 62

NOT ENOUGH MEMORY 44

10 BAKU BAKU
12 SWIV
14 WAR WIND
18 NEVER HOOD
20 SKYNET
22 BLOOD&MAGIC
26 MASTER OF ORION 2
32 NASCAR RACING 2
34 KLASİK: SHERLOCK
36 DEDEKTIF FIRTINA
38 ULTIMATE SOCCER MAN.2

Bu ay GameShow'un ikinici doğum yıldönümü. İki yıl önce fotokopi dergi olarak 100 adet basılan GameShow, şimdi bir çok yerli ve yabancı dergilerle yarışacak kalitede. Çıktığı ilk günden beri sürekli gelişen, okuyucudan aldığı destek ve güvenle büyüyen derginiz, Türkiye gibi medyacılık tekelini elinde bulunduran insanlar haricinde dergi çıkarmanın cesurluk sayıldığı bir ülkede, her şeye rağmen iki yıldır ayakta. Nice senelere, hep birlikte inşallah!

İkinci konu başlığı olarak, geçen ay ki dergiyi tebrik etmek için gönderdiğiniz faxlara, mektuplara, e-mail'lara ve ettiğiniz telefonlara çok teşekkürler. Bu derginin bu kadar gelişip büyümesinin sebebi olan bu takdir ve teşekkürler, harcanan o kadar emeğin karşılığını aldığımızı hissettiriyor bizlere. Tekrar teşekkürler.

Şimdi gelelim bu aya. Geçen ay dergi çıktıktan sonra bir an bile durmadan bu derginin çalışmalarına koyulduk ve yine beğeneceğinizi umduğumuz bir dergi ile çıktık karşınıza. Ayın başında çıkma problemini de hallettiğimize göre artık pek bir derdimiz kalmadı.

Ayrıca internet'teki web sitemizi giderek büyük bir ilgi aldığını söylemek istiyorum. İnternet erişimi olan herkesi yandaki adrese bir göz atmalarını tavsiye ediyorum.

Dergi ile ilgili eleştrilerinizi her zaman dinlemeye hazır olduğumuz söyleyerek gelecek ay görüşmek üzere diyorum.

☒ M.Emin Gür

GAMESHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
LEVENT YARLI

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Ahmet Ergen, Aykut Güner, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 4549

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 0588

Genel Dağıtım:
BIR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İshanı No:2/5 Beşiktaş,80690,Istanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax:
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

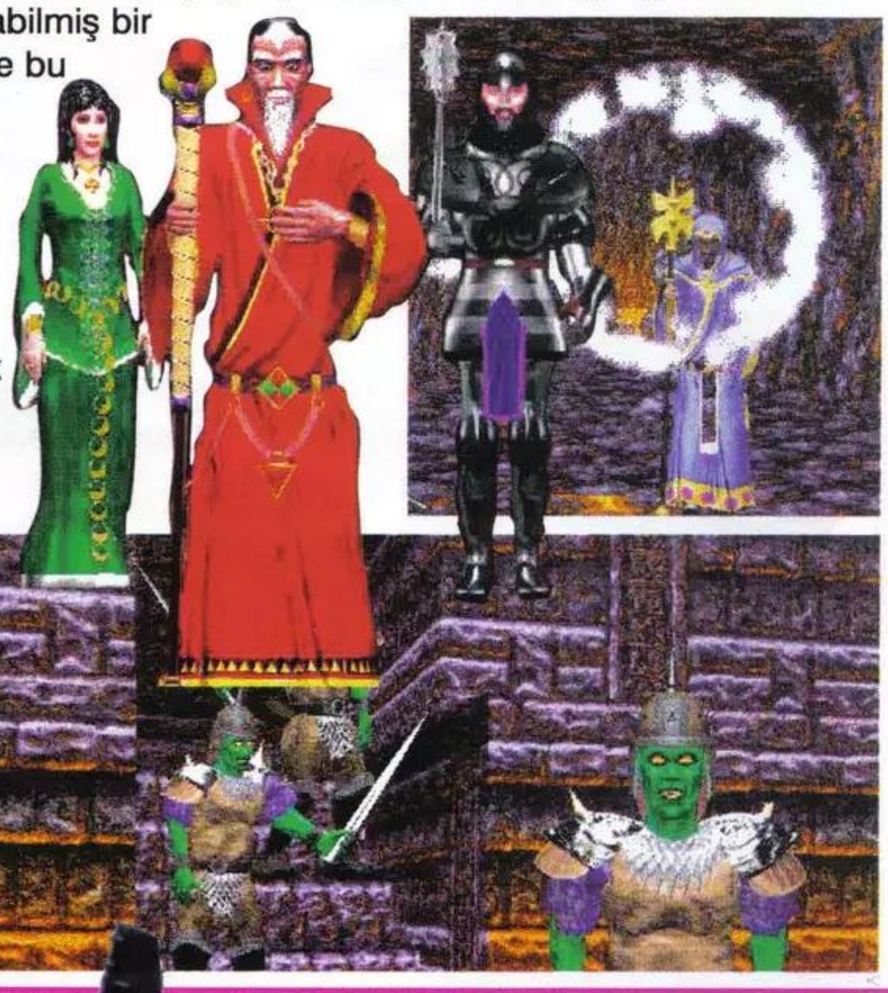
NOT:
- Buldum, en sonunda buldum işte.
- Ne buldunuz hocam!
- Kaç aydır üzerinde çalışıyordum. Sonunda buldum
- Ne bulduzun hocam! Zamanda yolculuğu mu, hayatın anlamını mı, aids'in çaresini mi?
- Onları aramıyordum ki. 'GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir. Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorunluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir.' İşte bunu buldum.
- Nasssın yaaa!

CYBER GLADIATORS

Benim bildiğim gladyatör dediğin arenaya çıkar, elinde ağ olur, kılıç olur, adam kaslı olur falan. Ne? Ha? Haaaa bunlar CYBER gladyatörler, öyle desenize. Bunlar cyber gladyatörlermis sayın okuyucular, bunlardan on tane varmış (Spartakus?), bu 10 tanesi 10 tane değişik arenada bilumum değişik hareketlerle birbirlerini dövmeye calışırlarmış, hem de 16-bit bol renkli grafiklerle. Bunları Sierra firması yapmışmış, hem de bizi kandırmak için kutuya oyundaki dövüşçülerin siz oynadıkça hareketlerinizi öğrenip ona göre davrandıklarını yazmış (bu yalanı her duyduğum oyun için bir liram olsa, ah ah). Cyber Gladiators aynı zamanda 3D grafik kartlarından tam yararlanan ilk oyunlardan biriymiş. Simdi sorarım size, Sezar tutup 'Ey Roma'lılar, bundan sonra arenaya gelmek isteyen herkes yeni grafik kartı almak zorundadır' diye buyursa, o ey Roma'lılar O'nu kaç parçaya ayırırlardı acaba?

AD&D BIRTHRIGHT

SSI'in Advanced Dungeons and Dragons oyun haklarını kaybetmesi iyi oldu belkide. Yani şimdi nankörlük (göbek adım olur) etmiş olmiim ama, başka başka firmaların AD&D oyunları çıkarıyor olmalarının iki tane ana yararı var bence. Sayıyorum, biiir, nerde çokluk, orda değişiklik, en azından AD&D dünyalarını değişik açılardan görebileceğiz ve de (kaç geliyor tahmin ediin bakiim) ikiiiiii, Sierra gibi bol paralı firmalar, çıkardıkları oyunların hazırlanmasına çok daha fazla yatırım yapabiliyorlar. Bu da hem yaratıcılık hem de kalite açısından FRP türüne bir çok yarar sağlayabilir. Belki de bu sayede FRP'ler (bazılarının dediği gibi) küçük adamların ekranda dolandığı kötü grafikli oyunlar olmaktan kurtulabilir. Sierra (onlarında göbek adı para), AD&D adını kullanarak çıkardığı ilk oyuna konu olarak Cerilia dünyasını seçmiş. Bu dünyada geçen kutu oyunlarını oynayanlar bilirler (ben oynamadim, bilmiyorum, ama bir haber yazarı olarak şimdi okuduklarımı size sanki çocukluğum Cerilia'da geçmiş edasıyla anlatacağım), Cerilia tam olarak politik stabilite kavramını kavrayabilmiş bir dünya değil. Bin tane küçük krallığı ve bu kralların peşindeki 5000 tane işsiz güçsüz kralıyla zırh satıcılarının rüyalarına giren Cerilia'da size de eh işte iyi kötu bir parsel düşüyor. Tabi siz saf kan bir nankör olarak (akrabamıyız yoksa) bunlarla yetinmeyip hepsini istiyorsunuz. Bunu sağlamanın yolu Sierra'nın uzun süre uğraşarak geliştirdiği FRP/strateji karışımı oyunu başarıyla tamamlamak. Bir yandan ordular toplama, meydan savaşları, çiftçilerin taban fiyatlarını ayarlama gibi işlerle uğraşırken bir yandan da Cerilia'da nedense pek çok bulunan hero/ wizard/ sorcerer tiplerin sizi göndermekte ısrar ettikleri görevleri başarmaya calışacaksınız. Birthright (şimdilik) her halinden (konu, menü, grafik, ses ve vesaire) kaliteli bir oyuna benziyor. Tabi her şeyi oynanınışın nasıl olacağı gösterecek ama keşke biraz daha yerim olsaydı size en ateşli Cerilia hatıralarımı anlatırdım.

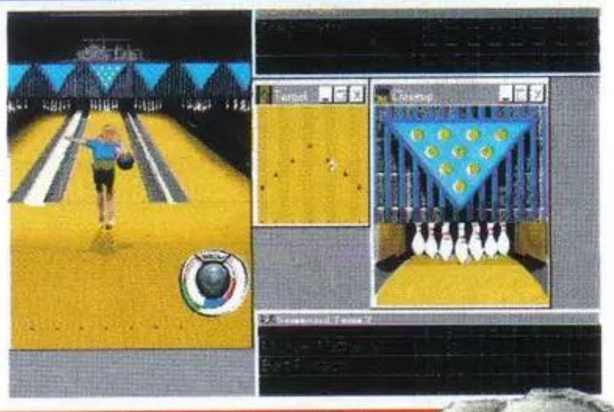


JETFIGHTER

Zamanın F16 modası gibi şimdilerde de ortada bir F22 modası dönüyo. Modanın son kurbanlarından (?) biri de klasik haline gelmiş Jetfighter serisi. Haliyle firma gerçek uçuş modelleri, akıllı düşman ve wingman'ler, bilmemnenin thrust miktarının bilmemneye ters etkileri gibi bir sürü şeylerle reklam yapıp duruyorlar ama benim

P.B.A. BOWLING

Ülkemizde evrimine zengin çocuğu hobisi olarak başlayıp sonra zamanla hello cello (Mersin'ce maganda demektir-T.Dil Kurumu) eğlencesi haline gelen bowling, yurt dışında ciddi ciddi spor olarak yapılan bişi aslında. Ciddi yapılan bir sporun ciddi bir simulasyona ihtiyacı olduğunu düşünen Bethesta yakında PBA Bowling'i çıkarmaya hazırlanıyor. Topun açısı, adamın açısı, koşma açısı, atma açısı, bırakma açısı, yuvarlanma açısı derken hoşunuza gitmese bile geometri derslerinde yardımcı olabilir.



HARBRINGER

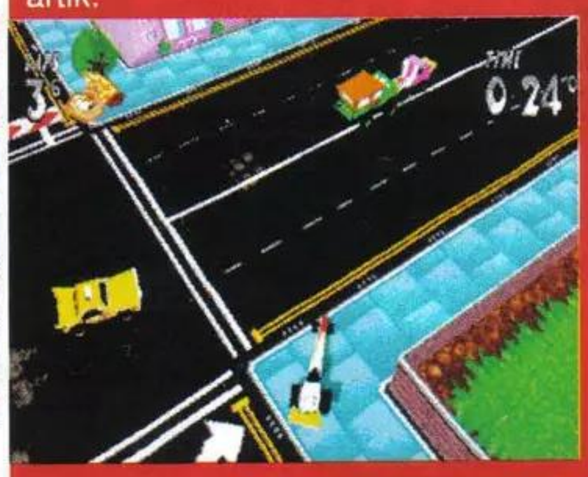
Ya bilirsiniz aslında oyun konularıyla dalga geçmeyi sevmem (yalan) ama programcı abilerimin Harbiringer için uydurdukları senaryoya güliim mi, ağliim mı karar veremedim, bir de size danışayım dedim, bakın şimdi, yıllardan 2069 (ellerinde seçecek milyon tane rakam varken niye gidip böyle şüpheli ve tacize açık bir seneyi seçerler acaba?) ve dünya bildiğimiz dünya da, işte arada sırada gökten pod'umsu garip metal şeyler düşüyor. Bunu atlatması kolay, evden çıkmazsınız olur biter ama, bu metal şeyler yere değince metalik (haliyle) ahtapotumsu şeylere dönüşüp gördükleri her organik cismi yiyorlar. Hımm, peki bunu da kabul ettik. Herkes ölüyor (olabilir, ölüm Allah'ın emri), ama bir grup kahraman bilim adamı ve asker uzak bir ada'da gizli bir üste direnişe geçiyorlar (hani oluyor ya bu adaya hiç pod düşmüyor) ve bu saldırının amacını araştırmaya başlıyorlar (onlara bir ipucu veriim, UZAYLILAR desem şüphelenir misiniz acaba?) Sonracıma bu bilim adamlarının birinin güzel kızı (Miranda) bir podun saldırısına uğruyor (yanlış anlamayın) ama ölmüyor, onun yerine yarı metalik, yarı afet (bakınız resim) bir yaratık haline geliyor. Babasıda baktı kızdan artık başlık parası açısından hayır yok (yarı metal gelini kim na'psın, mıknatıs özürlü o artık), çok zor bir karar vererek (valla öyle yazıyo) kızını uzaylıların üssünü bulup yok etmesi için adanın dışına yolluyor. Yani bravo, votka da zararlı bir içki, insana ne halusinasyonlar gördürüyor böyle. Uzun lafın kısası, eğer konuyu ölmeden pas geçebilirseniz, Harbringer alıştığımız sonu gelmez koşturmaca, ateş etmece, patlatmaca oyunları sürüsünün bir yenisi, tek özelliği yeni bir grafik sistemi (burayı upgrade diye okuyun) olması. Karakterinizi her açıdan görebiliyorsunuz. Belki bu oyundan çıksa çıksa sıcak yaz günlerini geçirmek için bir kaç saatlik Lara (Tomb Raider) mi daha güzel, Harbringer Miranda hanım mı geyiği çıkar. Benim şahsi oyum Lara'ya, en azından o metal diil taş gibi (kelime oyununda tartışmasız BİR numarayım).

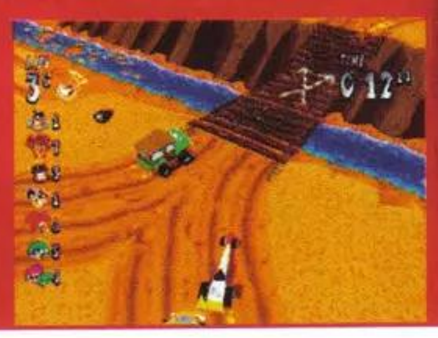
NORSE

Hayatına kadersiz Commodore CD32 sistemiyle başlama hatasını gösteren The Lost Vikings serisi CD32 tarihe gömülmüş olsa bile bir kere daha şansını deniyor. Norse by Norsewest (gavur kelime oyunu, açıkliim efem, Norse=Viking, North by NorthWest= Popüler gavur televizyon dizisi, kabul edin benim oyunlar daha iyi) yıllar önce çıkan ilk oyundan pek de farklı diil aslında. Lemmings'in bir numara olduğu günlerdeki pek çok oyun gibi birinci oyun da gizli bir Lemmings taklidiydi. Amacınız degişik özelliklere sahip bir dolu vikinginizi (abartmiim, galiba toplam dört tane var) kullanarak zekice hazırlanmış (yani umarım zekice hazırlanmışlardır) bir dolu level'dan sinirizi ve ruh sağlığınızı kaybetme-den çıkmaya çalışmak. Tabi level'lar giderek zorlaşıyor falan (bunları artık hepimiz ezberledik di mi?) Aradan geçen yıllar oyuna en azından bol renk ve yüksek çözünürlük kazandırmışlar. CD32 alma hatası gösterenler, intikam amacıyla herkese aldırmaya calışabilirler, kanmayın.

DARE DEVIL

MicroMachines ve Big Red Racing gibi 'klasik'lerin yer aldığı al -install et- bak- iki dakika yarış- sonra deltree good-bye türü yaris oyunlarına Mindcape de ilave yapmaya karar vermiş. Dare Devil daha ziyade küçük elli, küçük beyinli (sonradan büyüycek, şimdilik böyle) ve bol renkli her şeye eğlence gözüyle bakan yaş grubuna hitab etmek üzere hazırlanmış bir oyun. Bol renkli (dedik di mi), 30 tane değişik pisti, bol bol az gizli bonusları var ve doğum kontrol'den haberiniz yoksa sekiz kişiye kadar oynanabiliyor. Ben haberi veriim de, alıp almamak tamamen size kalmis artık.





Ah, Dungeon Keeper, ah. Gelsende artık inadımızdan oynamayacağız seni. Nazlı gelinler gibi bir türlü varamadın bize. En son aldığımız haberlere göre yapımcı firmadan aldığımız son haberlere göre çıkış tarihi Nisan'97'ye kadar ertelenmiş.

FIGHTER III

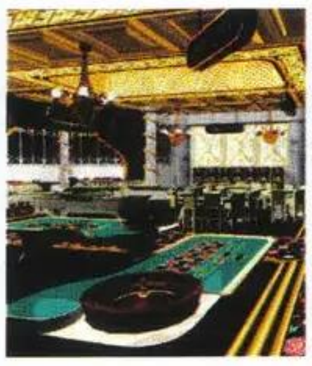
hatırladığım kadarıyla (ben yaşlı diilim, sadece hafızam iyi) Jetfighter serisi her zaman hadi atla gidip bir kaç MIG düşürelim tipinden eğlenceli action/ simulasyonlar olmuşlardır. Umarım bu bölümde de geleneği bozmazlar da en azından herkesin oynayabileceği bir oyunumuz olmuş olur.

TFX3

Abi kendiniz olun, modaya takılıp özünüzü kaybetmeyin, daha öztürkçeyle, vazgeçin bu F22 sevdasından. Niye mi? Birincisi her firma aynı uçağı konu alan oyun çıkarırsa bizi bayıyor, ikincisi (ve daha kişisel) elimde kaliteli F22 resmi yok, gördüğünüz gibi F16, 18, Allah ne verdiyse onlarla yetiniyoruz. Ama Digital Image Design'a da saygımız sonsuz bu arada, TFX serisinde ve öncesinde her zaman süper kaliteli (ve pentiumları bile bayan) oyunlar yapmayı başarmışlardır. Gerçi TFX3'ü genelde sadece 3D hızlandırıcı kartları olanların oynayabileceği kadar karmaşık yapsalar bile yeni geliştirdikleri War Gen sistemiyle, değişik bir oyun yapmaya çalışıyorlar. War Gen size aynı anda hem bir savaşı Awacs'lar aracılığıyla yönetme hem de istediğiniz belalı bölgede kendi uçağınızı uçurma fırsatı tanıyor. Bu da genelde 3-5 görevden sonra sıkan simulasyonların aksine uzun zaman hem strateji, hem de simulasyon olarak oynayabileceğiniz bir oyun demek. Grafiklerden bahsetmeye gerek yok, şöyle diim, boşuna 3D hızlandırıcı kartı gerekmiyor. Bunun dışında modem/ internet opsiyonu ve ne yazık ki şu andaki en gelişmiş savaş uçağı olan F22'leri konu alan senaryosuyla, TFX giderek sönen simulasyon pazarında bir umut kaynağı olabilir (F-16 olsa no'lurdu sanki?).

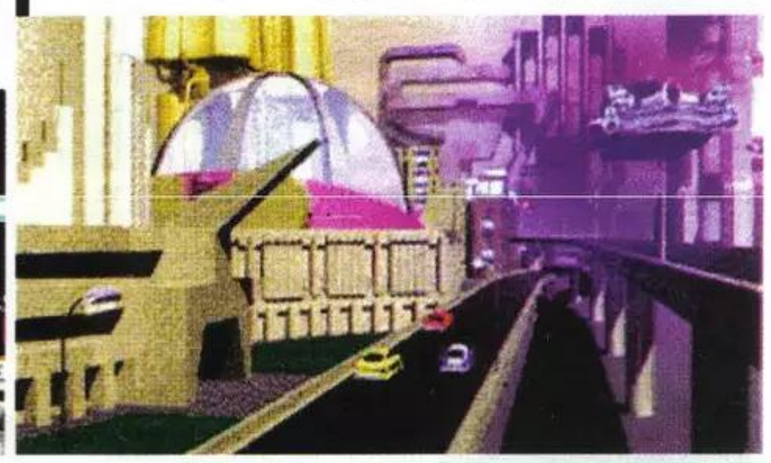
GOLDEN X-CO

Kumar kötü bişi çocuklar, hani evini barkını stanlar, çocuklarının mama, bez paralarını çalanlar hikayeleri falan vardır ya, onları boş verin. Kumar niye kötü, çünkü hayat bir kumar ve hayat kötü. 3 kere 5 yirmibeş, yani kumar da kötü.

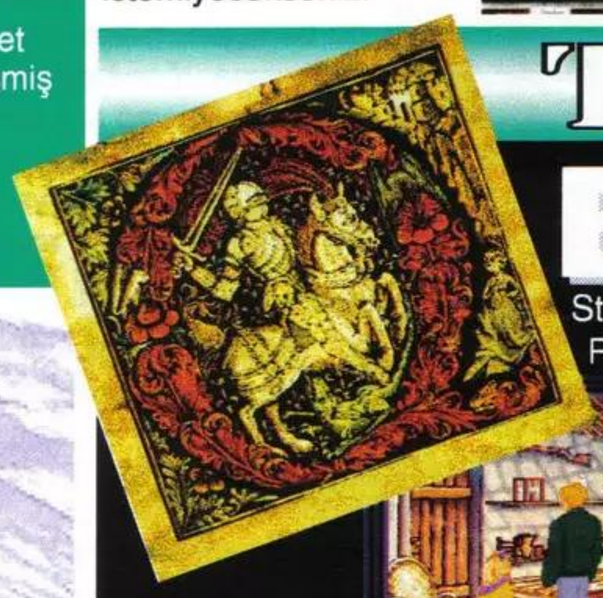


Ama her kötülüğün bir güzel tarafı da olabilir tabi (hayatın olduğu gibi, sıcakta kola içmek mesela), kumarın iyi tarafı da, şöyle kaliteli bir CD-Rom oyununda, çocuklarınız (var mıdır acaba?) istedikleri gibi bezlerini kirletirken, cebinizden beş kuruş (CD parasi hariç) çıkmadan oynarsanız ve bu oyun Golden Nuggets gibi video ve ses efektleriyle dolu ve Las Vegas'ta geçiyorsa kime ne zararı olabilir ki? Ama sadece küçükken aldığınız üç tekerli bisiklet gibi sonradan daha büyüğünü ve tehlikelisini istemiyecekseniz.

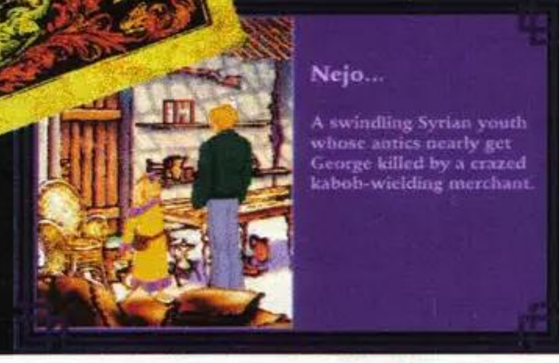
Simdiden vedalaşalım isterseniz, gelin şöyle bi öpiim sizi (dostça caniiim, ay ne fenasınız), geldiğinde kendimizi şüpheli. Kolay değil abi, X-COM3 bu, Ufo'nun torunu, X-COM2'nin oğlu, benim canım, kanım, hayatımın oyunu. Genel saygımdan dolayı size the news, just the news olarak sunmak istiyorum kabul ederseniz. 2048 yılına gelindiğinde (o kadar da uzak değil aslında (ay pardon, just the news, parantez yok, bak bi parantez daha oldu)) insanlar çevre sorunlarından kurtulmak için Megapolis diye kapalı ortam bırakın birbirimizi, göreceğimiz bile değil abi, X-COM3



THE CIRCLE



Biz okullarda, bürolarda, fabrikalarda sürünelim, elin oğlu kendine 'gizem çözücü' olarak bir iş kurmuş, oh, dünyanın dört bir yanını gezip duruyor. Adi George Stobbard, işi: gizem çözücü. Bay kalker çözücü bey bir gün Paris'te bir kafede gününü gün ederken, akordion çalan bir palyaço (ben uyduruyorum sanıyorsunuz bunları, ama valla öyle diil) çok değerli bir scroll'u çalmak için bir kaç kişiye kötü şakalar yapar (adam palyaço tabi yapar). George da, hem çözücü olduğundan hem de kahvesi bittiğinden bu olaya el atmaya karar verir ve dünyanın orasında



TOON STRUCK

Bazen benim rüyalarımda da Photoshop, Quark Xpress ve nedense jartiyer takmış olan Microsoft mouse'um tarafından kovalandığım olur ama Drew Blanc'ın durumu benden kötü herhalde. Onu kovalayanlar yılardır, yaratıp yaratıp bir kenara attığı çizgi film kahramanları.Tabi bu karakterler yıllardır komik renklere boyanıp, yüz metreden suya düşüp parçalara ayrılma, elektrik kablosuna dokunup iskelet olma, bilmeden yanan dinamiti tutup havaya uçma gibi ucuz çizgi film numaralarından bıktıklarından Drew'i pek de hoş (ve jartiyersiz) karşılamıyorlar. Bundan sonrası, valla bundan sonrası garip. Back to the Future'daki deli doktor rolündeki şahıs (adı galiba Christopher Lloyd), bir dolu aklınıza gelebilecek en garip karakterlerle dolu bir dünyadan kendi dünyasına dönebilmek için bir dolu bilmece çözmek zorunda. Genel olarak üstün bir teknolojinin ürünü olan oyun (2 sene hazırlama süresi) komik olacam diye garip, garip olacam diye komik mi olacak gelince görecez.

OMEGA:APOCALYPSE

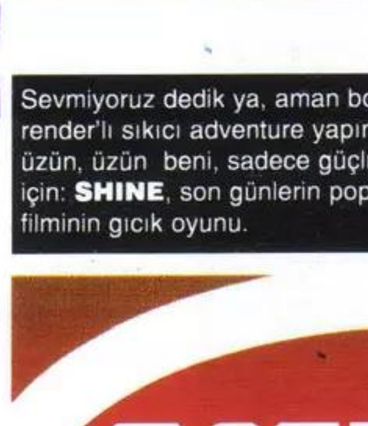
modeli bir şehirde yaşamaya başlarlar. Ama yavaş yavaş bu teknoloji şaheseri şehrin çivisi çıkmaya başlar (uzun zamandır parantez açmadan yazdığım ilk tam cümle...dicektim, yine olmadı). Çünkü uzaylılar dünyayı ele geçirmek için bu şehir halkını yavaş yavaş mutile edip, huzuru bozmaya çalışırlar (korkmayın canıım, sizde de parantaphobia başlamış ha). Uzaylılar bu sefer transport olarak karayı havayı değil, direkt (tesadüfen-(pardon)) Megapolis'e açılan intergalaktik bir boyut kapısını kullanırlar. İşlerin savaşarak olmayacağını anladıklarından Megapolis halkının ve özellikle ileri gelenlerin (ya bu lafa parantez açılmazda napılır, ileri gelen, geri gelen nasıl oluyo peki) beyinlerini ele geçirerek onları kendi amaçları için kullanmaya başlarlar. Bu da oyunun başlarında uzun bir süre Megapolis sınırları içinde alien-köpeği olduklarına tam emin olamadığınız kendi cinstaşlarınıza (bak abi şimdi) karşı savaşıyor olacaksınız demek. Alien'ların kurdukları gizli organizasyonu yenip yeterince bilgi edindiğinizde aynı intergalaktik (edirne) kapıyı kullanarak alien'larin ana kontrol merkezlerini yok etmeye çalışacaksınız (bunu soyledim, oyunun bütün zevki kaçtı tabi). Geçen ay Macbeth adlı günah köşesinde de belirttiğim gibi Microprose oyun X-COM II'den mümkün olduğu değişik olsun diye elinden geleni yapıyor. Şimdi hep beraber: Bir kere hi-res, süper grafikleri var (gibi görünüyor), heyooo, oyunun sonu şlak diye bitmiyor, heyecan eklemişler, heyooo, tırmanma sürünme gibi yeni hareketler var, heyooo, isteyen real-time oynayabiliyor, yuuuuuh, modem opsionu var, hiiim, peki olur, arastırma daha fazla önem taşıyor, heyooo, dizaynlar Tim White'dan (kimse artık ama olsun), heyooo, şehir'de başlaması heyecanlı görevler sağlıyor, heyooo, daha fazla çözülecek sır var, heyooo, isteyen real-time oynayabiliyor, yuuuuuuh (gider ayak bir yuhalamak (hem de parantez açmak) istedim).

L OF POWER

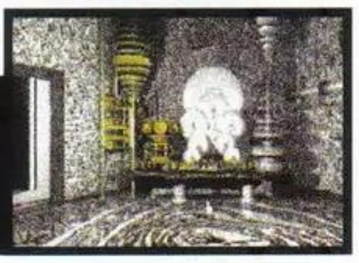
burasında (Paris, Irlanda, Suriye (?), Ispanya, Iskoçya) bu palyaçonun peşine düşer. Tabi kocaman kırmızı bir burun takıp her yerde akordiyon çalan bir adamı bulmak pekte zor olmadığından (herhalde, ben ne biliim) onu yakalar ve scroll'u alır. Alır ama pişman olur, çünkü scroll onu eski aşiretlerden Knights of the Templar'ın karmaşık dünyasına iter, olmadık işler gelir başına falan. Gerisini de anlatırdım ama mesai zili caldı, ustabaşı kızar bana sonra.

Allaaaah, bayılırım kaliteli yarış oyunlarına, **Sega**'nın meşhur **DAYTONA**'sı kaliteli ve hızlı ama sadece üç pist olması büyük bir dezavantaj.

ThunderStrike başarılı olunca helikopterli ama simulasyon oyunlarından bir dolu çıkıyor. **HELICOPS**'dan siz, mavi gök ve uyuşturucu kacakçıları başbaşasınız.



Severim böyle oyunları, taa SimCity'den beri. **HOLIDAY ISLAND** turizm yazıpta kazanamayanlar için oda sayısı, yatak kapasitesi, havuz derinliği gibi konularda ders veriyor.



Sevmiyoruz dedik ya, aman bol bol render'lı sıkıcı adventure yapın ha, üzün, üzün beni, sadece güçlü PC'ler için: **SHINE**, son günlerin popüler filminin gıcık oyunu.

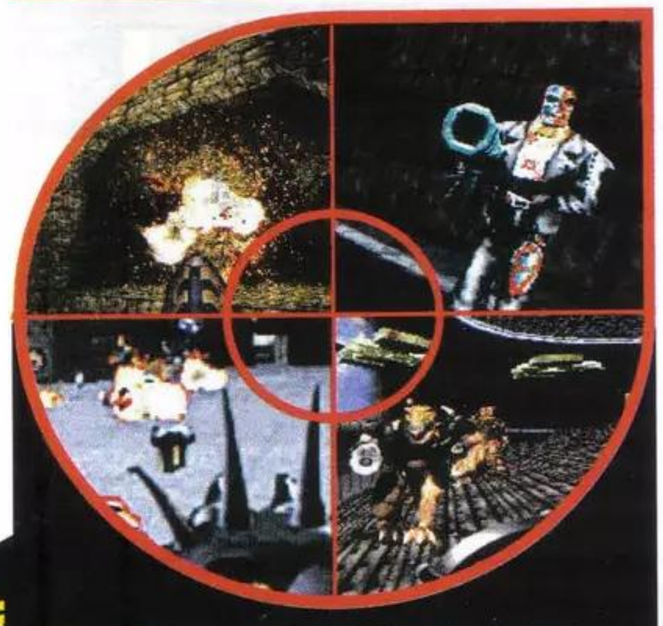
FLYING CORPS

Ağam, tozutdunuzmu sen ağam? Ihnsan heç gırk yıllıh eşşekini gırmızıya boyarg mı agam, yazhig degil mi hayvaencegize?

- Sus leyn, bağa agam dime, bundhan sonğra binim adim gırmızı baron, boyle biline.
- Olur gırmızı agam da nirden çıghtı şimcik bu, köy yerinde ni dirler songra, kosgoca aga, gırmızı bir işşegin üstünde.
- O işşek diil leyn, işşik sengsin, o bir Albatros, damam mı?
- Agam albtosuna ni oli ki?
- Sen nirdin bilecen, gara cahal. Tayyare o, evvelki cihan harrbi tayyaresi, bah Rowan software yapivermiş, bek gerçikci olmuş, gapıvirdi bini.
- Agam canhımı al gırmızı agam, sin hiç oyun sivmezdin, hiç bagha sorardın, neoldi sagha?
- Davuk, sin anlamazsin, miğer binim ganımda virmis bu, beyn anamdan eys dogmuşem, habarim yogmus miger, bah simdi sana Immelman yaphacam
- Aman agam, imanım gevredi, yaphma agam, ni olir, gırmızı agam...

NEWS

Bu Ay:Yeni Jenerasyon Doom Gibin Oyunlar SEÇMECE BUNLAR



Köşeyi döner dönmez sırtını duvara yasladı, derin derin nefes aldı. Duvarın soğukluğu onu biraz olsun kendine getirmişti. Silahını kontrol etti, matarasından bir yudum aldı, 'Belki kurtulabilirim burdan' diye düşündü. Bu lanet yere girdiğinden beri geçen 12 saatte ilk kez kendini biraz olsun rahat hissetti, telsizi bir kez daha kurcaladı, statik'ten başka bir şey duyamadı yine. Üstteki salaklara milyonuncu kez küfür etti, hepsi onların suçuydu. Ona çok kolay olacak, sadece haritayı takip et, objeyi al, telsizle bize bildirir bildirmez hemen bir transport seni alacak demişlerdi. Tabii ne harita doğru çıkmıştı, ne obje söylenen yerdeydi, ne de lanet telsize cevap veren çıkıyordu. Transport'un onu daha fazla bekliyemiyeceğini, yakıtı bitmeye başlayınca hemen geri döneceğini biliyordu. Komutan, zor zamanlarda, bir transport bir trooper'dan çok değerlidir demişti. Nefesinin altından bir küfür daha savurmuştu ki duyduğu sesle dona kaldı. Bir adım, sessizlik, bir adım daha, bir fısıltı, sonra yine sessizlik. Durmanın bir manası yoktu, ayak seslerine bakılırsa partiden herkesin haberi olmuştu. Demek buraya kadarmış diye düşündü, refleks olarak silahını kontrol etti, tanrıya inanmadığı için bu sefer kendine küfretti ve kendini yere atarak bir anda duvarın arkasından fırladı. Daha ne olduğunu çözmeden silahını yaklaşan seslere doğru boşaltmaya başlamıştı bile. Kendi bile farkında olmadan manyaklar gibi bağırmaya başladı ve deliler gibi ateş etti. Biraz ilerisinde karanlığın içinde bir kaç kişinin yere düştüklerini gördü. Kendi kendine güldü, sevindi, ta ki transport'tan kendini almaya gelen search party'i katlettiğini anlayana kadar...

Murat 'NowWhat' Adanç

QUAKE — ID SOFTWARE

Bin tane yarım akıllı çıkmışlar köy yolunu gören tepeye kavak ağacının gölgesinde yar yolu gözlerler. Beklerler de beklerler, sonra bir yarım akıllı, ta ufukta, toz yolun dağlarla birleştiği yerde bişeler görür, 'geliyooooooor' diye tepeden aşağı yalınayak koşa koşa bir solukta köy meydanına ulaşır. Quake efendi gelmiştir. Herhalde bütün zamanların en çok beklenen oyunlarından biri olan Quake'in gelmesiyle artık Doom gibin piyasası tamamen değişmiş bulunuyor (yeni jenerasyon lafı burdan çıktı valla). Bir zamanlarda olduğu gibi iki tane editörü bir araya getiren herkes Doom gibin oyunu çıkaramaz artık, çıkarsa bile saygı göremez. Çünkü Quake bazı alanlara kesin imzasını atmış bulunuyor. Mesela: Öyle iki tane tuğla texture'ıyla kimseleri kandıramazsınız artık. Quake'i yapanlar oturmuşlar mimar gibi dizaynlar hazırlamışlar. Herkesi patlatan bol ammo'lu bir piskopat olabilirsiniz ama bu mimari güzellikten zevk alamazsınız demek diil. Onun için diğer firmalardaki arkadaşlar, ya Quake'deki ortamları geçeceksin, ya bu diyardan gideceksin. Sonracıma, sahte 3 boyut olmuyor artık. Quake'de her cisim, her düşman belirli bir yer kaplıyor. Hangi açıdan bakarsanız bakın boyutlu olarak görebiliyorsunuz (bu da tam gerçek üç boyut diil ama onu sonra (ne zaman) tartışırız). Eskisi gibi kocaman pikselli bir sprite'ı çevirip çevirip ekrana basıp oyuncuyu kandırmaya çalışmanın manası yok. Bir de Quake'in en önemli özelliklerinden biri, level dizaynlarının kalitesi. Şimdi 'sen nerden bileceksin, hayatında bir level'dan sağ çıkabildin mi ki' diyeceksiniz. Haklısınız çıkamadım ama uzuuuun süreli level 1 sürünmelerimde anladım ki, bunlar alıştığımız koş, koş, öldür, öldür, anahtar, öldür, öldür, kapı, çık level'larından daha öte bir şeyler. Birileri, herkesler umutsuzca oyunun çıkmasını beklerken geçen süreyi iyi değerlendirip insana (becerebilirse) zevk verecek level'lar hazırlamışlar. Uzun lafın kısası, özellikle bir iki kişiyle beraber oynama imkanınız varsa ve orta karar bir Pentium edinebildiyseniz alın, ben de bu arada Doom-Gibin lafını, Quake-Gibin'e çevirmek için bir yasa tasarısı hazırlamaya başliim, kral ölmüş, yaşasın yeni kral (belki bizi de görür)!

ASSASSIN2015 — INSCAPE

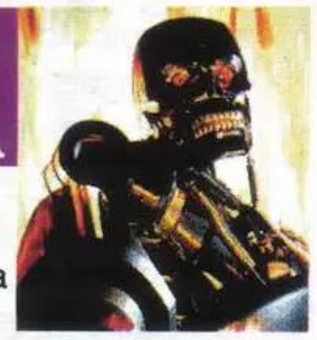
Hehehehe, evet ben manyağım. Hohoho labirent faresi gibi koridorlarda koşturmak hoşuma gidiyo, koşuyom koşuyom durmadan. Hıhıhıhı bam bam bam dışın güm ateş ediyorum pıçunk plofff düşmanlarımın beyinleri patlıyo. Harharharhar, sonra duvara yapışan parçaları toplayıp parmaklarımı yalıyorum. Ama uhuhuhuhu, annem bu iş böyle gitmez oğlum diyo. Gıırrrr, her gün beni terapiye yolluyor. Oradaki kel kafalı doktor bana iğneler yapıyo. Aaahaahahah acıyor tabi iğneler ama iyiliğim içinmiş, annem öyle diyor. Yakında sırf öldürmeli doom gibin oyunlardan öldürmeli ama en azından, az biraz konulu doom gibin oyunlara geçebilecekmişim. Ama zor bulunuyormuş böyle oyunlar, annem bana Assasin 2015 almış. Daha hazır diilim ama hazır olunca onunla oynıcam. Bu öbürlerinden farklıymış, bir kere en önemlisi, bir tane dostunuz varmış, bütün görev boyunca bıd bıdı konuşup size ne yapacağınızı söylüyormuş. Çok bir işe yaramıyormuş ama en azından insanı yalnızlık hissinden kurtarıyormuş (annem yalnızlık senin için zararlı diyor). Bir de aralarda avi'ler varmış. Hikayeyi anlamamıza yardımcı oluyorlarmış ama biraz oyunun akışını bozuyorlarmış (annem ben aklımı oyunla bozmuşum diyor). Oyunda MikroKomm'un binasında dolaşılıyormuş, ama bazen dışarı da çıkılıyormuş (annem niye hiç dışarı çıkmıyorsun oğlum diyor). Hepsi iyi güzel de çok kuvvetli bir bilgisayar istiyormuş, 486'da falan oynamak hayalmiş (doktor dozajı kuvvetlendirelim diyor). Fikirler iyiymiş güzelmiş de oyun bütün olarak bir numara olmaktan uzakmış. Belki ikincisi çıkarsa daha kaliteli olurmuş (annem keşke bir oğlum daha olsaydı diyor).

DUKE 3D 3DR

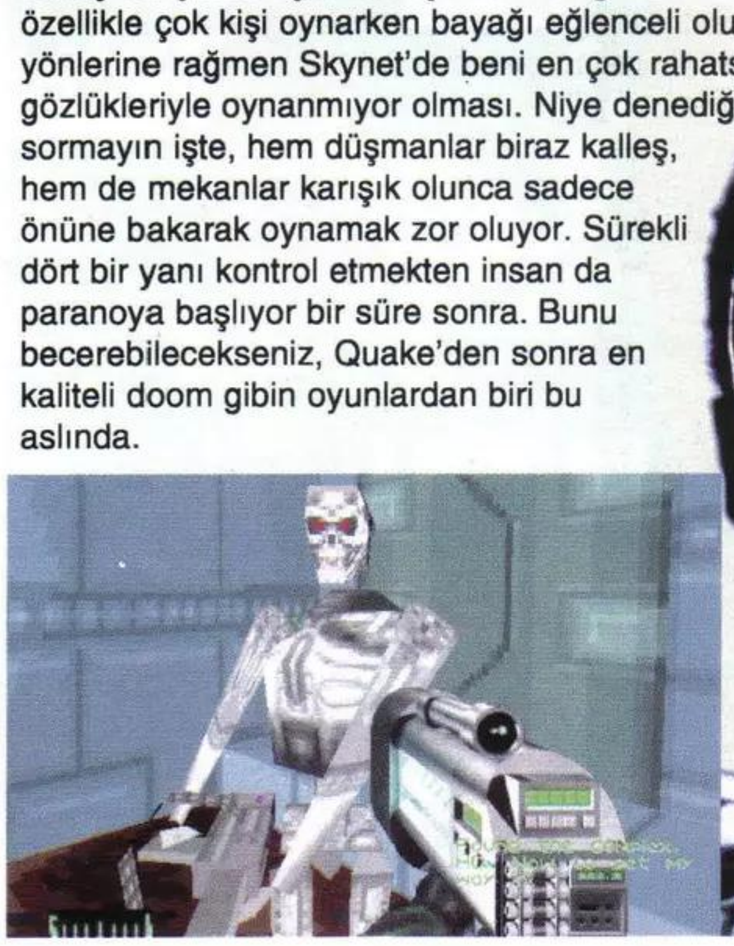
Yeni jenerasyon da ilginç laf netekim, istersen övgü oluyo *'sapasağlam yeni bir jenerasyon geliyo'*, hakaret de oluyo *'yeni jenerasyon'dan hayır yok'*, reklam da oluyo *'yeni jenerasyon, yeah'*. Duke Nuke'em 3D hakkında söylendiğinde tam olarak ne oluyor çözebilmiş değilim. Çünkü aslına bakarsanız Duke tam olarak 'eski toprak' değil. Yani başını bağlayıp odanın bir kenarından, gelene geçene söylenmesine gerek yok, ama bu ayki diğer oyunlara göre genç ve cool da sayılmaz. Duke'u iki taşın arasında bırakan şey grafik sistemi olarak eski, fikir ve içerik olarak yeni olması. Normalde geçen sene konuk ettiğimiz Doom2 ya da Hexen'den çok bir farkı yok ama programcıların iyi bir espri anlayışına sahip oldukları kesin. Yalnız asker, şeytanın ordularına karşı konuları yok, yarı inanılır yarı inanılmaz bir uzaylılar kadınlarımızı çalıyorlar hikayesi var. Bir de Duke'da hemen her şey oyuna dahil.

Düğmeleri kurcalayıp ışıklarla oynayabilirsiniz, garip filmler gösteren video makinalarını seyredebilirsiniz, bir dolu dükkana girip çıkabilirsiniz. Kısacası Doom'daki askerler hangi okula gitmişlerse artık, orda yasak olan her şeyi yapabilirsiniz. Bu ufak tefek, nasıl desem soytarılıklar (hakaret diye almazsınız inşallah), iste bu soytarılıklar sayesinde Duke Nuke'em 3D oynaması zevkli bir oyun haline geliyor. Ama zaman akıp gittiğinden Quake, Skynet, yakında çıkacak olan Jedi Knight (nerde kaldın kız Jedi) ve diğer yeni yetmelerin gösterdikleri ilerlemerin gerisinde kalıyor açıkçası. Şimdilik biz genç ve güneş de kuzeydeyken alıp bir bakın. Büyük bir ihtimalle 2 ay sonra yolda görseniz tanımamazlıktan geleceksiniz...

SKYNET BETHESDA



Netekim şimdi tutup da Daggerfall'ı yapan firmanın en yeni oyunlarından biri hakkında ileri geri konuşup 'olmamış' falan demek bana yakışmaz ama zaten Allah'tan öyle bir niyetim yoktu. Skynet, şu bitmez tükenmez doom-gibin dünyasında hoşuma giden ender oyunlardan biri. Büyük babası Terminator Rampage ve amcaoğlu Future Shock gibi, Skynet de insana az biraz konulu bir cinayet seansı yaşama fırsatı veriyor. Bir kere bence en önemli bonus özellik, oyunun görevlerden oluşuyor olması. Tamam diceksiniz, Doom da da level'lar var. Kızdırmayın beni şimdi, biri level öbürü görev, aynı şey değil bunlar. Doom ve ailesinde kapıya varıyorsun, hop yeni bir yerdesin, Skynet aşiretinde ise ortada iyi kötü yazılmış (nankörlük etmemek lazım) bir hikaye var. Her görevi bitirerek hikayede biraz daha ilerleyebiliyorsunuz. Bu da bir süre sonra 'seni niye öldürüyorum, bilmiyorum ama öldürüyorum işte' sendromunun çıkmasına engel oluyor. Tabi genel doom özürlülüğüm içinde sarılacak bir sebep arıyorum sanabilirsiniz (sanın, napiim), yok öyle değil, oynarsanız bu katliam, ara ekran, yeni hikaye bölümü, tekrar katliam formatının iyi çalıştığını göreceksiniz. Skynet'de bir de jip helikopter gibi oyuna heyecan katsın (galiba) diye konulmuş araçlar var. Bunlara binip bir nevi Quarantine modeli alt oyun oynayabiliyorsunuz. Bir de uzun menzilli, sharp shooter tipi yeni silahlar var. Bunlar sayesinde bir yerde pusuya yatıp, tak tak yoldan geçenleri avlayabiliyorsunuz. Şu kalleş dünyada hiç arkadaşım olmadığından bilemicem ama bu silahlar özellikle çok kişi oynarken bayağı eğlenceli olurlar herhalde. Bu iyi yönlerine rağmen Skynet'de beni en çok rahatsız eden şey at gözlükleriyle oynanmıyor olması. Niye denediğimi sormayın işte, hem düşmanlar biraz kalleş, hem de mekanlar karışık olunca sadece önüne bakarak oynamak zor oluyor. Sürekli dört bir yanı kontrol etmekten insan da paranoya başlıyor bir süre sonra. Bunu becerebilecekseniz, Quake'den sonra en kaliteli doom gibin oyunlardan biri bu aslında.



SEÇMECE HALL OF FAME

Biraz canınız sıkkın, hava yağmurlu, yapacak bişe yok, az biraz da paranız var cebinizde, oyun alacaksınız, orası kesin, ama hangi oyunu alacaksınız? İşte asıl mesele bu. Seçmece size her ay yeni bir oyun türünün elemanlarının detaylı karşılaştırmalarını sunmaya çalışıyor. Eski sayıları kaçırdıysanız, ya da genel olarak kararsızsanız, Hall of Fame'deki oyunları (en azından ilk iki sırayı) gönül rahatlığıyla alabilirsiniz...

Bu hizmet size 'hangi oyunu alim abi?' sorularından sıkılan Bilgisayarcılar Birliği ve bir kere daha 'simulasyon olarak ne tavsiye edersin?' sorusu cevaplarsa öleceğine inanan MAC tarafından sunulmaktadır.

07 YARIS(sim)
1) Indycar Racing
2) Nascar Racing
3) Formula1 GP
4) 4D Driving
5) Car&Driver

08 SIM(uzay)
1) Tie Fighter
2) X-Wing
3) Wing Com.
4) Epic
5) WC Academy

09 STR(menajerlik)
1) USM
2) Player Man2
3) Bundesliga M.
4) The Manager
5) C. Manager 2

10 STR(firma)
1) Railroad Tycoon
2) Pizza Tycoon
3) Zeppelin
4) Detroit

12 DOOM (eski)
1) Hexen
2) T. Rampage
3) Heretic
4) Doom2
5) Rise of theTriad

13 STR(sehir)
1) Caesar2
2) SimCity2000
3) Settlers
4) SimCity
5) A-Train

14 ADV
1) Full Throttle
2) The Dig
3) Gabriel Knight2
4) Simon2
5) Prisoner of Ice

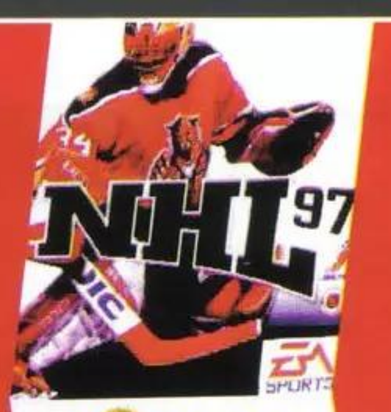
15 SIM(ucak)
1) Top Gun
2) US Navy Fighters
3) Falcon 3.0
4) C.A.P.

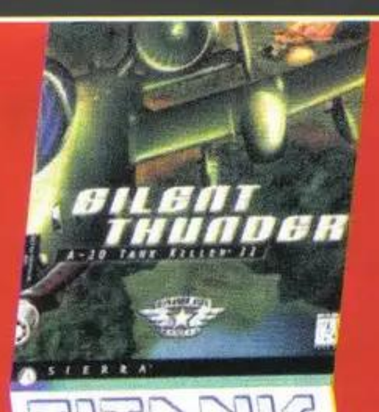
16 SHOOT
1) Raptor
2) Stardust
3) Destiny
4) Tyrian

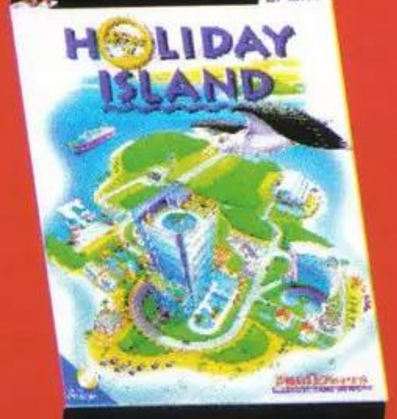
17 STR(real time)
1) C&C
2) Warcraft
3) Dune2
4) Warcraft2

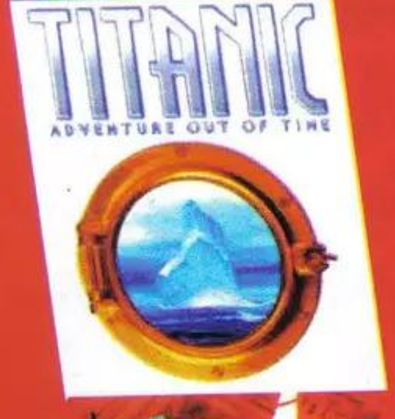
18 YARIS(arcade)
1) Need for Speed
2) Fatal Racing
3) Hi-Octane
4) Big Red Racing

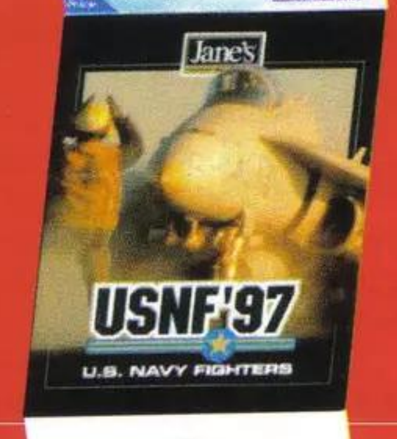
19 STR(turn)
1) X-Com
2) Jagged Alliance
3) Ufo
4) Sabre Team

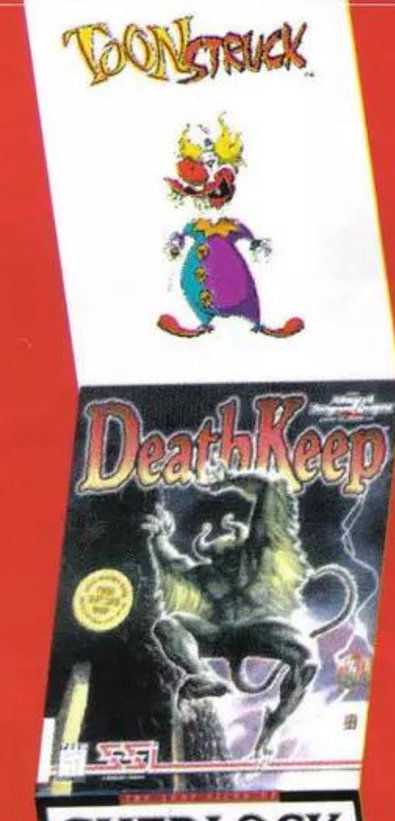








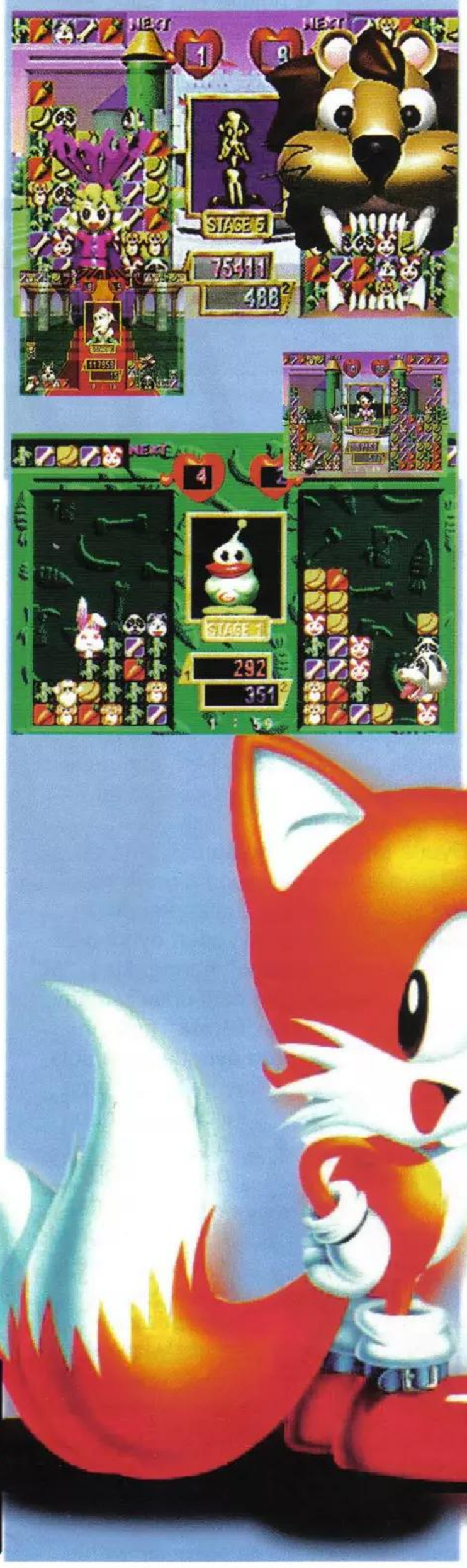




uzun lafın kısası....
KAMER'de çok oyun var

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5 80690
Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212.2600225 / 212.2603776
Fax: 212.2590791

BAKU BAKU



Tam bu oyun hakkında ne yazılabilir ki diyordum ki içeri Şahin girdi. Benim de bu oyunu açıklayacağımı bildiği için başladı dalga geçmeye. Gel bir oynayalım, çok mavra oyun dememle birden etrafa 'Abi bana maymun lazım, bir gelsin göstericem sana gününü', 'Ben yatırım yapıyorum, bu iş bir tavşan'a bakar', 'Bak olm bu iş strateji işi, sen beceremezsin' sesleri yayılması bir oldu. Bir selam vermeye gelen Şahin, 'Abi annem merak eder, saat 02:00 oldu' diyerek kalktı zorla, yenilen pehlivanla aynı duyguları paylaşarak.

Bakü Bakü, insana 'manyak bu Japon'lar' dedirtecek kadar garip bir oyun. 15 MB'lık bilgi, bir CD hoyratça yazılmış. Sega'nın yan kuruluşu SegaPC tarafından ucuz reklamlarla duyurularak piyasaya sürüldü. Sessiz, sakin köşesine çekildi, biz de bu ay planlardaki ani değişiklik sonucu bu oyunu play list'imize aldık. Aldık da iyi mi ettik görelim bakalım.

Oyunun Kuralları: Kendi bölgemize düşen blokları yok etmeye çalışıyoruz (Tetris gibin). Ayrıca rakip bölgeye bloklar göndererek onun oyununu engelleyebiliyoruz (Tetris gibin değil). Kimin bölgesi önce dolarsa oyunu kaybediyor (Tetris gibin).

Oyunda iki değişik blok var. Hayvanlar (Maymun, Tavşan, Panda, Köpek) ve yiyecekler (Muz, Havuç, Bitki, Kemik). Gözlerinizdeki pırıltıdan da anlaşıldığı gibi birbiri ile ilgili bloklar yanyana geldiğinde yok oluyorlar (Maymun-Muz, Tavşan-Havuç, Salak-Serkan). Sadece ikisi değil, onlarla yatay veya düşey olarak bağlantılı diğerleri de yok olup kayboluyor ve üstteki blok aşağı düşüyor. Eğer bu da bir buluşma sağlarsa, buluşanşar da yok oluyor ve sizde bir zincirleme reaksiyon başlatmış oluyorsunuz.

Ayrıca arada sırada **BB Coins** denilen iki adet nesne düşüyor. Bunların değdiği bloklar ekrandan kayboluyor. Eğer hiç bir blok'a değdirmeden zemine ulaştırabilirseniz bu coin'leri -ki çok zor- çok puan alıyorsunuz.

Şimdi gelelim oyunu zevkli kılan yegane sebebe. Eğer aynı anda üç veya daha fazla blok'u bir seferde yok edebilirseniz veya bir zincir reaksiyon başlatabilirseniz, rakip bölgeye ekstra bloklar gönderiyorsunuz (Şahin iyi bilir).

Oyunun oynanışı bu kadar, gelelim oynanış şekillerine:

Arcade Mode: Bilgisayara karşı tek kişilik oyun. Siz kaybettiğinizde oyun bitiyor.

Ranking Mode: Bu da bilgisayara karşı oynanıyor ama biraz farklı. Oyun bittiğinde, bilgisayar size, oyun performansınıza, ataklarınıza, zincir reaksiyonlarınıza göre bir puan veriyor, sizde seviniyorsunuz.

2 Player Mode: En zevkli kısım. Bir zorluk seviyesi seçip başlıyorsunuz oynamaya.

Oyunda kullanılan diğer önemi seçenekler:

Arcade Details: Arcade mode'lar için rekorları gösteriyor (pek de önemli değilmiş galiba).

Content Settings: ***Adversary,*** bilgisayarın gücü. Zayıftan güçlüye doğru: Wimp, Weak, Normal, Hard and Mega.***Block Types,*** oyunda kullanılan blokları değiştirebiliyorsunuz. 5 çeşit var. ***Animal/Food Ratio:*** Bir nevi oyun zorluğu. Hayvan ve yiyecek blokları arasındaki oran.

Operation Settings: Buradan da oyunda kullanılan tuşları ayarlıyorsunuz. Player 1 için: D, C, X, V yön tuşları. A,Q da çevirme tuşları. Player 2 için kursor tuşları yönelmek için, Shift, Enter tuşları ise çevrilme için. Bu arada diğer önemli tuş F4. Full Screen ve Windows Screen için switch görevi yapıyor.

Background Type: Değişik mavra backgroundlar var işte.

Sonucun neticesinde her çeşit oyun türüne saygı duyduğumuzdan (??) ve bu her çeşit oyunları GameShow'da açıklamak istediğimizden, bu oyunu kısaca tanıtmak istedik. İyi mi ettik kötü mü ettik bilmiyorum ama kötü ettiğimiz kesin galiba...

☒ M.Emin Gür

FİRMA: SEGA
TÜR: ZEKA-BECERİ
SİSTEM: 486 DX2-66, 8 MB RAM, 1 CD veya 4HD 15 MB HARDISK
GENEL: %55

SWIV

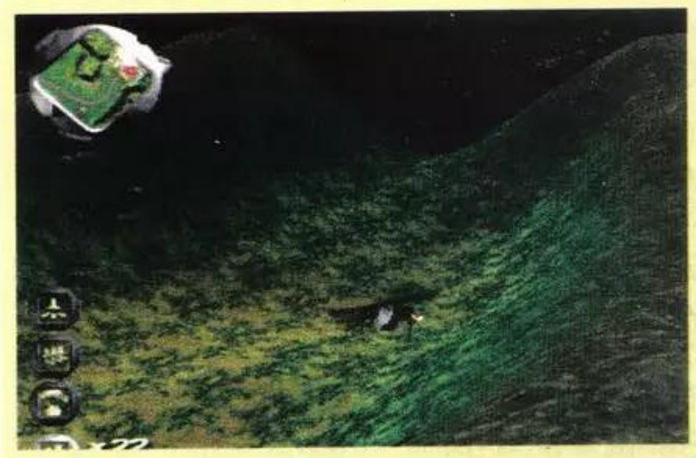
Hey gidi Silk Worm!. Kaderde seni CD oyunu olarak görmek de varmış demek. Biz bu Silk Worm'un birincisini Amiga'da oynardık. O zamanlar PC oyunları dört renk falandı (Zamanın iyi bilgisayarı 386-DX) ve çok güzel bir shot'em right'dı. Sanıyorum oyunu ilginç kılan aynı anda hem helikopter hem de jip ile oynanabilmesiydi. Sonra Silk Worm4 (İkiyle üç'ü kedi yedi) bir shot'em up olarak karşımıza çıktı. Oyun hiç ara yükleme yapmadan bir solukta sonuna kadar oynanabiliyordu ki bu o zaman için yepyeni bir teknikti ve doğrusu beni etkilemişti. Aynı ekibin, bu sefer bir atılımları daha olmuş (yine etkilendim). Bu seferkinin adı SWIV-3D, anlaşıldığı üzere oyun bu defa üç boyutlu. Doğrusu ben bir shot'em up'dan sonra texture mapping (Doom-gibin tekniği) bir oyun beklemiyordum. Ama helal olsun hakkını vermişler. Oyunda bir simülasyon'un grafik kalitesi ve bir arcade makinesinin sürükleyiciliği var. Bu oyun Comanche'den sonra en çok hoşuma giden helikopter oyunu (bu arada oyunun adı dikkatinizi çekti mi bilmiyorum? Silk Worm 4 piyasaya kısaca SWIV adıyla çıkmıştı. Sondaki IV roma rakamı ile 4'ü ifade ediyordu ama bu pek anlaşılmadı ve oyunun adı Swiv kaldı. Herhalde bu yurt dışında da böyleydi ki oyunun bu son versiyonunu doğrudan Swiv (Swiv 3D) adı ile piyasaya sürüldü).

Şimdi artık oyuna geçmenin zamanı.

Oyunun öyle pek fazla menü opsiyonu yok (oynamak kolay anlatmak zor). Başlangıçta ilk yapmanız gereken bir pilot ismi girmek yada daha önce girdiğiniz bir taneyi seçmek. Bu aynı zamanda bundan sonraki yükleme kaydetme işlemlerinin yerini tutuyor. Her pilotun kaldığı bölüm, tecrübe derecesi gibi bilgileri ayrıca saklanıyor yani her pilot için ayrı bir oyun yaratılıyor. Oyuna ilk başladığınızda doğal olarak seviyeniz rokie (çaylak) ama bir görevi tekrar tekrar denedikçe zorluk derecesi aldığınız puanla doğru orantılı olarak artıyor. Bu size başlangıçta saçma gelebilir yani zaten geçemediğimiz bir görev giderek zorlaşırsa bölüm geçmemiz nasıl beklenebilir ki. Heyecanlanmayın programcıların size garezi falan yok. Bu oyunun kendini savunma mekanizması. Oyunda ne bölüm haritaları nede görevler değişmiyor. Hatta patlatınca bonus obje çıkan binalar ve çıkan objeler bile sabit. Bir görevi bir iki defa oynadıktan sonra her şeyin yerini ezberliyor ve hiç zaman kaybetmeden hedefe yöneliyorsunuz. Başınız sıkıştığında en yakın ilk yardım kutusunun yerini bilmek de cabası hatta her füze bataryasına ayrı bir yaklaşma şekli geliştirebilecek vaktiniz bile oluyor. Buna karşılık onlarda sizi daha önce fark edip daha isabetli atışlar yapmaya başlıyorlar. Bence gayet adil.

Oyuna başlamadan yapmanız gereken ilk şey **Setup** menüsüne girmek ve controller setup'tan tuşları kendinize göre ayarlamak (Klavyeden oynuyoruz değil mi?). **"Space"** normal ateş, **"M"** özel silah hadi onlar tamam ama **"Strafe"** tuşlarını (bu oyunda sağa/sola kayma tuşları ama kelime anlamı bu değil) değiştirmenizi tavsiye ederim. Bunlar Türkçe Q-klavyede Ö ve Ç (Q klavyedeki karşılığı zaten yanında yazıyor) bunları daha el altında seçmeniz yararınıza (Delete ve End iyi oluyor örneğin). "Breake" tuşunu da **Return** seçerseniz daha iyi olur. Bunun dışında setup menüsünden dil değiştirebilir, (ki sekiz tane var) müzik seçebilir, (o üç tane) veya sesleri açıp kapayabilirsiniz. Ama bunların dışında en önemli iki seçenek **"Screen Size"** ve **"Detail Level"**. Bir 486'ya sahipseniz (zaten minimum dx2X66'da çalışıyor) detayları bir kademe indirmeniz ve ekran boyunu hiç olmazsa bir seviye küçültmenizde fayda var. Ama bunun yanında Engin Abla'nızın ki gibi bir bilgisayarınız olursa (Ablam sağ olsun oynattı bana biraz) full detail, full screen, full sound oynayabilirsiniz.

Biraz da oyunun oynanışından bahsedelim. Ekranın sol üst köşesindeki küçük pencere sizin gözünüz, kulağınızı burun delikleriniz ona iyi bakın. Bu pencerenin (kısaca Radar diyelim artık isterseniz) çevresindeki siyah ok haritanın kuzeyini, beyaz ok gitmeniz gereken yeri (bazı ukalalar Way-point de der) gösterir. Radar'da gördüğünüz sarı noktalar önemsiz bina vs. şeyler, (rastladıkça yok edin) siyah noktalar roket, bomba, ilkyardım gibi bonuslar, (Aman kaçırmayın) kırmızı noktalar



hareketli veya hareketsiz bütün düşman silahları (tırsın görünce) ve daha büyük kırmızı noktalar yok etmeniz gereken hedefler. İlk bölümlerde belanız sabit roket bataryaları.

Bela 1 (Sabit Bataryalar): Bunlar en stratejik tepelerin üzerinde konuşlanmış durumdalar ve sizi görür görmez ateş ediyorlar. Bunlara uzaktan görüş sınırınızdan ateş edin. Kilitlenir kilitlenmez ateş etmesine fırsat vermeden iki yada üç roketi ard arda fırlatın. Dikkat edin çok yüksekteki bir bataryayı vurmak için, ya yakın bir yükseklikte olmak yada yeterince uzaktan görebilmek gerekiyor zira roketler pek çevik değiller ve cömertçe harcayacak kadar çok değiller.

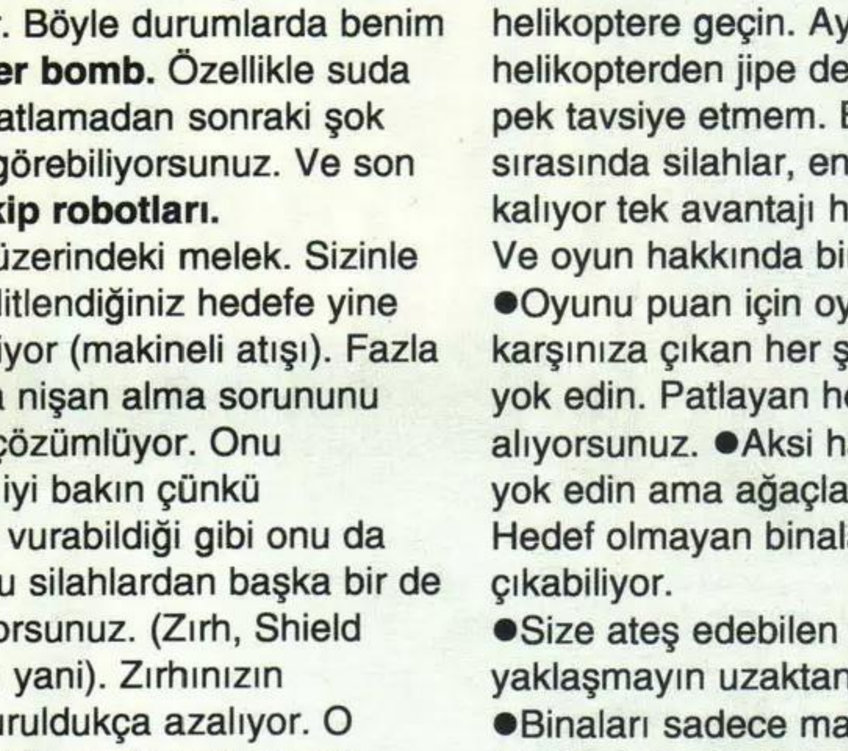
Bela 2 (Helikopterler): İlk bölümlerde ateş etmekten çok çarparak hasar veriyorlar ama kısa zamanda başımıza keskin nişancı kesiliyorlar. Bir vuruşta ölüyorlar ama kolay vurulmayacak kadar da çevikler. Her zaman en kolay taktik uzaktan roket sallamak.

Bela 3 (Hareketli Yer Hedefleri): Bunlar tanklar, hareketli roketatarlar ve sudaki teknelerden oluşuyor ve en tehlikelileri tanklar. Hem çevikler hem de zırhları oldukça dayanıklı ama har zamanki taktik bunlarda da işe yarıyor.

Bela 4 (Uçaklar): İşte belaların en büyüğü. Öyle bir tanesi değil bir sürüsü birden saldırıyor. Çok hızlılar ve çok seri ateş ediyorlar. Diğer belalarla birleşince ölüm kaçınılmaz. Bu tür bir saldırı ile karşılaşırsanız savaşmaya çalışmayın hemen kaçın. Bunları yenmenin de bir yolu var elbette. Uçaklar varsa yakınlarda bir yerde bir de radar var demektir. Radarı yok ederseniz saldırı duracaktır. Siz geçerken bile bir radar görürseniz durup onu patlatın ileriye yatırım olur.

Belalarımız bu kadar (Yetmez mi?). Şimdi de belalara karşı kullanabileceğimiz silahlardan bahsedelim. Birincisi **normal makineli.** Mermisi sınırsız ama isabet yüzdesi az. Yolda bulabileceğiniz power-up'larla atışını ikiye üçe çıkarabilirsiniz. Bu arada makineliniz kilitlendiğiniz hedefe dönmez ama o yüksekliğe ateş eder. İkinci çeşit silahımız **roketler**. İki çeşidi var ve ikisi de güdümlü. Bunlardan biri **(missiles)** kolay bulunuyor (her aldığınız 6 tane) ama etkisi az diğeri **(homming misiles)** daha zor bulunuyor (her biri 3'lü) ama hem daha çevik hem de bir vuruşta patlatamadığı hedef yok. Ayrıca iki roketten oluşması, biri yolda bir yere çarpsa (ağaçlar, evler vs.) dahi diğerinin hedefe varması ihtimalini arttırıyor. Üçüncü çeşit silah **bombalar**. Hedefin üzerinden geçerken aşağı bırakılmak sureti ile kullanılıyor (hadi ya! Hi ho). Genellikle yere düştükten sonra yada havada (Star Brust) parçalanarak geniş bir alana hasar verme amaçlı silahlar. Bombaları iyi korunan hedeflerde kullanmanızı tavsiye ederim. Bütün küçük hedeflerle tek tek uğraşmak yerine asıl hedefin üzerinden geçerken (hızla) bir bomba bırakmak çok daha pratik olacaktır. Böyle durumlarda benim tercihim **Cluster bomb.** Özellikle suda patladığında patlamadan sonraki şok dalgasını bile görebiliyorsunuz. Ve son silah çeşidi **takip robotları.** Omuzunuzun üzerindeki melek. Sizinle birlikte uçup kilitlendiğiniz hedefe yine sizinle ateş ediyor (makineli atışı). Fazla etkili değil ama nişan alma sorununu büyük ölçüde çözümlüyor. Onu bulduğunuzda iyi bakın çünkü düşmanlar sizi vurabildiği gibi onu da vurabilirler... Bu silahlardan başka bir de kalkan alabiliyorsunuz. (Zırh, Shield savunma aracı yani). Zırhınızın dayanıklılığı vuruldukça azalıyor. O yüzden ben zırhlıyım diye düşmanın orta yerine dalmanın bir anlamı yok, normalden daha az dikkatli davranmayın.

Ve oyunun büyük süprizi!. İlerki bölümlerde (bakınız bölüm 3) bir Silk Worm klasiği olan jip'i de kullanabiliyorsunuz. O tepelerin arasında jiple dolaşmak oldukça zevkli olabilirdi ama maalesef bir işkence haline getirmişler. Bir kere jip yüksek tepeleri çıkamıyor. Bırakın yüksekleri ortanın biraz üzerinde eğimli hiç bir yere tırmanamıyor. Ve yukarıda bir yerde dururken fren tuşuna (hani Return yapın demiştim) basmazsanız su damlası gibi en alçak yere kadar sürükleniyorsunuz. Suda yol alabiliyorsunuz ama çok yavaş. Suda yakalanırsanız ördek gibi avlanırsınız, yakalanmasanız bile suda kaldığınız sürece enerji kaybediyorsunuz. Kısacası jip helikopteri bulana kadar katlanmak zorunda olduğunuz bir işkence. Helikopteri nasıl bulacağınıza gelince. Bir türlü patlatamadığınız ve üzerine helikopter konmuş bir bina görürseniz jipi kibarca oraya park edin ve helikoptere geçin. Aynı şekilde helikopterden jipe de geçebilirsiniz ama pek tavsiye etmem. Bu değişimler sırasında silahlar, enerji vs. şeyler sabit kalıyor tek avantajı helikopterin rahatlığı.



Ve oyun hakkında birkaç tavsiye:

●Oyunu puan için oynuyorsanız karşınıza çıkan her şeyi (ağaçlar dahil) yok edin. Patlayan her şeyden puan alıyorsunuz. ●Aksi halde de her şeyi yok edin ama ağaçlarla uğraşmayın. Hedef olmayan binalardan da bonus çıkabiliyor.

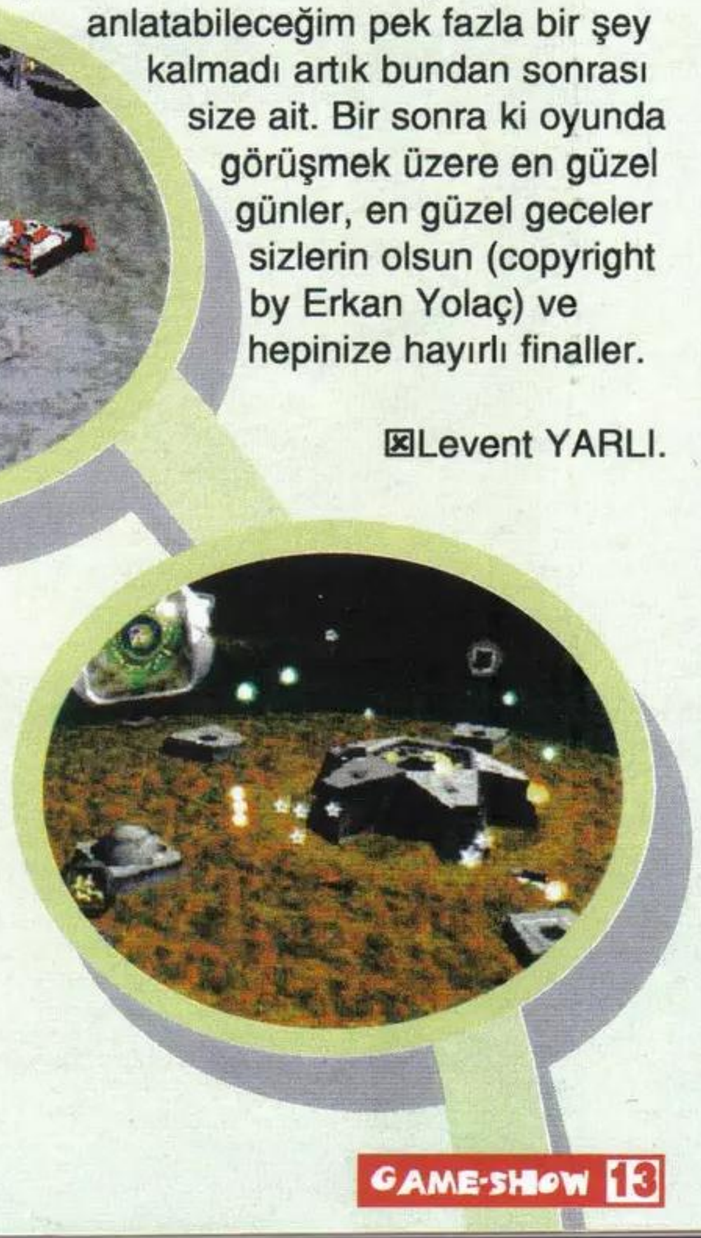
●Size ateş edebilen şeylere fazla yaklaşmayın uzaktan roket atın.

●Binaları sadece makineli ile patlatın. Sizden kaçamadıklarına ve size ateş edemediklerine göre roket harcamaya değmez.

Canınız sıkıldığında bir şeyler patlatıp rahatlamak için bu oyun bire bir. İnanılmaz derecede sürükleyici ve eğlenceli. Aslında sürükleyici olması ve piyasaya çıkışının final zamanına denk gelmesi bir handikap ama inanın değer. Çünkü şu aralar zaman öldürmenin benim bildiğim daha iyi bir yolu yok.

Oyunumuz bu kadar sanıyorum anlatabileceğim pek fazla bir şey kalmadı artık bundan sonrası size ait. Bir sonra ki oyunda görüşmek üzere en güzel günler, en güzel geceler sizlerin olsun (copyright by Erkan Yolaç) ve hepinize hayırlı finaller.

☒Levent YARLI.



SWIV 3D	
FİRMA:	SCI GAMES
TÜR:	ARCADE
SİSTEM	486 DX2-66 8 MB RAM 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL:	%87

seni severim canım kardeşim ama öleceksin

ya da GAMESHOW'DA SAVAŞ RÜZGARLARI

Kabile: MEG (Emin).
Rütbe: Hükümdar.
Özel Silah: Karakter atma.
MEG kabilesi hem genel hükümdar olduğundan hem de toprakları haritanın ortasında bulunduğundan iç savaştan en çok etkilenenlerden. En ufak bir çatışmada bile kendilerini ateş hattının ortasında bulmaktan bıkmıs durumdalar, ama bu arada sırada kendi ufak saldırıları sürdürmüyorlar demek değil.

Kabile: TIM (Timur).
Rütbe: Sancak Beyi.
Özel Silah: Çok gizli.
TIM kabilesi genelde barış çubuklarını fazla göstermediklerinden savaş halindeler mi barış halindeler mi anlamak zor ama en son Mavra Board Barış Toplantısı'ndan çekilmis olmaları durumun giderek ciddileştiğini gösteriyor. Pasif mi kalacaklar, saldıracaklar mı merak konusu.

Kabile: Mert.
Rütbe: Bard.
Özel Silah: Sitem.
Genetik olarak TIM kabilesine benzerlikler gösterseler bile gelenek olarak son yüzyıllarda büyük değişimler göstererek sanat ve gece ayinlerine yönelmişlerdir. Sitem özellikleriyle birleşince, bu onları sadece gece sabır edenlerin görebilecekleri bir ırk haline getirmiştir. Bulutlu gecelerde, büyü ağının herhangi bir noktasında karşılaşabilirsiniz.

Kabile: MAC.
Rütbe: Scribe
Özel Silah: E-mail.
MAC kabilesinin son savaşlarda ana vatanlarını bırakarak uzaklara taşındıklarından beri savaş rüzgarlarında pek bir etkileri yoktur. Şimdilik posta güvercinleri ve teleport message büyüleriyle aldıkları mesajlara dayanarak saçma yorumlar yapmakla yetiniyorlar. Savaş kızışırsa bir koşu gelip çatışmanın ortasına kızgın bir fırtına gibi dalacakları da sık sık ettikleri laflardan biri.

Kabile: ROM (Şahin).
Rütbe: Dungeon Master.
Özel Silah: Lagaluga.
Bu kabilenin savaş öncesi ortalarda dolanıp sağa sola saldırıp sonra birden işler kızışınca Hopa yörelerine doğru çekilmiş olması bütün kabilelerde şüphe yaratıyor. Bu yöreyi çevreleyen dağlar transport message büyüsünü block ettiklerinden, şu anda onlardan haber almamızı engelliyor. Bölücü olsalar bile öldüler mi kaldılar mı merak ediyoruz.

WARWIND

Son zamanlarda bir Dune 2 gibin furyasıdır gidiyor. Zamanında Dune 2'yi tekrar tekrar bitirirdik. Sonra Warcraft çıktı (Dune 2'den bir iki yıl sonra) Dune 2'yi bitirmekten sıkılan bizler (ben 4 kere) değişik grafik, konu diye oyunun üzerine atlamıştık. Bazıları oyunun daha güzel grafikleri ve mağara bölümlerine bakarak Dune 2'den daha iyi olduğunu iddia ettiler. Oysa Warcraft cicili bicili grafikleri (aslında kan, vahşet dolu bir oyuna uymadı ama aklıma başka şey gelmedi. Bir de süslü püslü olabilir) ve "sınırlı birlikle..." bölümlerinin anası olan mağara bölümleriyle bile Dune 2'nin verdiği zevki, heyecanı, arzuyu(!), tutkuyu(!?) ve başından kalkmadan 48 saat oynama isteğini veremiyordu. Bence Warcraft'ın daha güzel olduğunu düşünen insanlar ya Dune 2'ye hayatlarını vermemişler ya da şöyle bir bakıp geçmişler. Ayrıca Warcraft'ın yapay geri zekalı olduğunu ve oyuncuya ekran başında cinnet geçirttiğini de unutmamalı. Her ne ise... Zaten bütün bunlar geçmişte kaldı (sonuç?: Laf ziyanlığı). Biz C&C, War2 tartışması bile yapamadık çünkü Westwood gerçekten beklediğimize değecek bir oyunla döndü ve bunun karşısında aptal (yapay zeka olarak) War 2'ye susmak kaldı. Şimdi ise başta söylediğim gibi her önüne gelen real-time strateji oyunu çıkartıyor.

Öyle ki hepimizin aylardır beklediği Red Alert bile (belki de beklemekten sıkıldık) büyük bir patlama yapamadı. Her önüne gelen şöyle zeki böyle zeki, bir sürü yenilik var C&C'yi dörde katlar vs. gibi iddialarla oyun çıkarırken SSI ve kölesi Dreamforge (Menzoberranzan, Ravenloft 1-2, Anvil of Dawn....) sessiz sedasız bizimde tuzumuz olsun (daha doğrusu biz de biraz para kazanalım) şeklinde bir oyun hazırlamışlar. Bakalım neymiş? Warwind SSI'ın yeni atmasyon dünyasında (Aden ne oldu? Bence siz yine öze dönün diyecem ama elinizde bir tek Darksun kaldı (o da fena olmaz aslında) Mistara alın bari, ay yok midem bulandı siz en iyisi atmaya devam edin) geçen bir arcade/adventure. Ne oldu niye öyle bakıyorsunuz? Oyunun mutlaka girişle ilgisi olmak zorunda mı? Neyse zaten şaka yapmıştım anlayacağınız gibi real time strateji. (aslında şaşırıp şaşırmadığınıza bakarak dikkat testi yapıyordum). Şimdi bu kadar çok oyun olunca seçici olmak gerek. En başta Win95 istiyor diğerleri çekilsin, onun dışında grafik, ses, demo bakımından diğerlerinden aşağı kalır bir yanı yok. 486 yetiyor ama bir pentium'la daha rahat olacağı kesin. Ama en azından Red Alert'in, Win95'de olduğu gibi sürünmüyor. Yenilik diyorsanız gerçekten çok fazla, zaten ona birazdan değinicem. Yani sorun yok gibi (zaten olsa yazmazdık). Şimdi önce konudan bahsedelim. Kötü canavarlar var, iyi insanlar var, bunlar savaşıyor gibi saçma bir konusu yok (bkz. Warcraft). Zaten öyle olsa yeni bir dünya yaratmazlardı. Dünyamızın adı Yavaun. Efendim burada 4 ırk yaşıyor (yani oyunda 4 ayrı ırk var!? (yani seçebileceğimiz 4 ayrı taraf unit, birlik vs)) bunlardan biri **Tha'Roon** master, yüce varlıklar diğer ırkların efendisi, sonraa

Obblinox var bunlar da imparatorluğun (Tha' Roon) askerleri (templar falan gibi), **Eeggra** var bunlar ot! Yani imparatorluğun köleleri ve **Shama'Li** bir nevi Yavaun'un koruyucuları, yerliler (ee diğerleri de buranın yerlisi eee şey?..) , inkalar! Olay şöyle gelişiyor, kölelikten sıkılan otlar (Eeggra) imparatorluğa karşı ayaklanıyorlar, imparatorluk (Tha' Roon) tekrar üstünlük sağlamak için harekete geçiyor, bir süre sonra (Fransız ihtilali gibin) Obblinox'larda ayaklanıyor (otursaydınız?) bütün bunlar olurken Shama' Li'ler de ortaya kardeşlik, barış, dostluk diye atlıyorlar. Oyunun başında ırkımızı seçtikten sonra ideolojisini okuyarak ırkınıza karar verebilirsiniz diyemiycem çünkü eninde sonunda bütün ırklarla oynamak zorunda kalacaksınız. Zaten ırklar kolaydan zora doğru gidiyor (Tha' Roon en kolay Shama' Li en zor). Eh, konuyu da anlattıktan sonra yavaş yavaş oyuna girelim. İlk ekranda ortadaki seçenek ile **Custom Game**'leri ya da kendi yarattığınız bölümleri (oyun güzel bir editörle geliyor) oynayabilirsiniz. Köşelerdeki semboller oynayacağınız ırkı seçmeye yarıyor. Sonraa **Load** ile eski oyununuzu yüklerken **Quit** ilee— Heh heh fake attım.

Irkımızı seçtikten sonra gelen ekranda demosuz senaryo dışında görevler oynamak isterseniz **Built-in Scenario** seçin. **Game options**'ta *Cine Subtitles*'ı açarsanız demo sırasında ses duyamazsınız. Bunun dışında az önce söylediğim gibi ırkınızın ideolojisini burada okuyabilirsiniz. En hoş seçenek ise o ırkla oynarken seyrettiğiniz demoları tekrar görmenizi sağlayan *View Earned Cines* (keşke C&C'lerde de olsa da her görev sonunda save etmekten kurtulsak) bunun yanında demoların avi formatında olması sayesinde oyun dışından diğer cine'leri seyredebiliyoruz (bence yapmayın tadı kaçmasın). Ayrıca **Credits** olayına bir göz atın, hoş birşey. Buradan **Start Campaign** diyerek oyuna giriyoruz. Bu ekran, *Hall of Heroes,* her görevden önce çıkıyor ve bence çok güzel bir olay. Hakkaten çok güzel, yani görün sizde bana hak vereceksiniz! Ne? Anlatmadım mı? Pardon, pardon.... Hani Warcraft'ta, C&C'de bir sürü para verip unit'ler üretirsiniz sonra diğer level'da tek unit'le başlarsınız ya işte WarWind'de unitlere ayrı ayrı upgrade yaptığınız ve hero'lar her bölümde çıkmadığı için bu ekranla bir önceki bölümden gelen adamlarınızı gelecek bölüme geçirebiliyorsunuz. Bunun için istediğiniz adamda artıya basın (ekrandaki). Oklarla adam değiştirin ve alt bölüme istediğiniz adamları koyun. Alttaki adamların özellikleri ve taşıdığı eşyaları görmek için sağ tuşa basın, vazgeçmek için tekrar üstüne sol tuşla click edip artıya basın. Adamları seçtikten sonra göreve geçin size kimleri geçirmek istediğiniz sorulacak yine sol tuşla seçtiğiniz adamlar arasında eleme yaparak son durumu belirliyorsunuz ve start. Diğer adamlar bir yere gitmiyorlar istediğiniz zaman alabiliyorsunuz ve anlayacağınız gibi her bölümde alacağınız adam sayısı değişiyor (bazen bir, bazen beş...). Unutmadan ilk görevde bu ekranda hiç birşey yapmıyorsunuz çünkü adamınız yok... En sonunda senaryo geyiğini okuyup **Mission Objectives**'e de bakarak (çok önemli gerekirse sözlük alıp tek tek çevirin, bölümün sonuna save etmeden gelip (hile olmasın diye (mesela yani)) de charm etmeniz gereken adamı öldürürseniz çok eğleniyorsunuz (bana oldu (hiç eğlenmedim, o kadar zaman boşa gitti))) **Start Mission**'la oyuna giriyoz...

Şimdi ömrümüzü harcıyacağımız oyun ekranına geldik. Sağ üstten başlıyorum; Liderin resmi, üstünde adı, soyadı, anne adı, baba adı? Lider resminin özelliği iki clickte (sağ) lideri ekran ortasına getirmesi ve başka yerde saldırı olunca renkli renkli parlaması. Altında para var. Money yani ya da oyundaki adıyla resources (ay çok şey değişti). Resmin yanında Influence bayrağı var (az sonra açıklıycam önce özetler....) altında mini map (sağ tuşla yer değişiyor) onun altında çalışan ve inn'de bulunan unitleri görmeye yarayan ikonlar (buraya da gelecez) onun altında (yeter!) seçtiğiniz unit'in resmi sağlık durumu ve altında (imdaat!!) manası, psp'si (eğer mage ise) falan onun altında (...) bio-upgrade durumu (oraya da gelecez) bulunuyor. Alttaki çizgide textler geçiyor (yok isimdi, fiyattı falan). **Esc** ve ya liderin komutlarından **options**'a ulaşılıyor. F1, help ve şu ana kadar gördüğüm en iyi help bölümü. Oyun kontrolü diğerlerinden biraz farklı C&C'nin biraz gelişmişi. Komutlar unit'in üstüne sağ tuşla clickleyince çıkıyor ve buradan sol tuşla istediğinizi seçiyorsunuz ve bence çok iyi bir sistem. Onun dışında sol tuşla yere click ederek yürüyebilir düşman üzerine click ederek saldırabilirsiniz. Başka bir unit veya binayı seçmek için önce sağ tuşla kontrolü bırakmalı sonra solla seçmek daha rahat olur.

Warwind diğer oyunlar gibi binalar üzerine değil unitler üzerine kurulmuş bir oyun. Onun için bina, birim ve büyülere girmeden oyun mekaniğini anlatmak istiyorum. İlk önce diğer oyunlarda olan hero'lar ölünce görevin bitmesi gibi bir olay yok. Her bölümde korumak zorunda olduğunuz bir lideriniz var. Liderlerin özellikleri ırklara göre değişiyor ama her biri kendi ırkının büyüsünü kullanabiliyor. Bunun yanında her liderde **War Cry** diye bir olay var. Bundan önce combat sistemini anlatayım. Combat warcraft gibi vurdun-vurdu-vurdun-vurdu şeklinde değil. Bir saldırının başarılı olma şansı %70. War Cry içinde bütün birimler 10 heal oluyor, +2 damage, +1 Rate, +1 speed ve -10 hit (yani %60 oluyor) alıyorlar süresi 30 sn. ayrıca bu süre içerisinde büyü yapılamıyor. War Cry yapmak için influence bayrağının en yüksekte olması gerekiyor. Influence birliğinizin morali gibi bir şey. O yüksek olmadıkça War Cry, research gibi şeyleri yapamıyorsunuz. Influence'ı lider ikonlarından observe ile (1000 ödeyerek) yada birliğe hero katarak ya da düşman öldürerek yükseltebilirsiniz. Ayrıca bütün birimler bir obje taşıyabiliyor. Bunlar genellikle para olarak kullanılıyor (worker 2 slot, diğer birimler 1 slot). Bir de **bio-upgrade** olayı var. Labaratuar'da **worker** ve liderinizin özelliklerini geliştirebiliyorsunuz bunlar: Strength: +3 damage ve o birime iki obje taşıma olanağı, Stealth: Stealth'ı 1 düşürüyor. Vision: Range +1. Speed: Speed +1 . Resilience: En gerekli özellik. Unit'in kendi kendini iyileştirmesini sağlıyor. Ayrıca +1 armor, -1 speed (eğer speed yaparsanız normal oluyor ki yapın!). Birimlerin gelişmesi de farklı bir şekilde oluyor. Aslında oyunda herşey mantığa dayalı şekilde yapılmış. Unit'ler kurduğunuz Inn'e geliyorlar ve üç çeşitler. **Worker**'lar, **Mencenarie**'ler ve **Hero**'lar. Menc.'ler orta düzeyde savaşçılar, daha çok karışıklık yaratmak için kullanın, upgrade edilmiyor. Onlar düşman oyalarken siz diğer birimlerinizle saldırın. Hero'lar Warcraft'taki gibi güçlü birimler ölünce bir daha geri gelmiyorlar ve bunlar

da upgrade edilemiyor. Worker'larsa en önemli unit çünkü diğer bütün unitler, Worker'lardan geliyor. Bir Worker bina yapıp resource toplar (bu arada resource'lar iki çeşit: ağaç ve kristal. Tek fark kristalin daha değerli olması). Birazdan anlatacağım binalarda gerekli şartlar yerine gelmişse train edilip başka işler yapabiliyorlar ayrıca train edilmiş bir unit de bio-upgrade olabiliyor. Evet binalara geçebiliriz. Her ırkta 6 bina var. Bunların işlevleri aynı sadece isimleri değişik onun için 4 ismide yazıyorum (sıra: Tha'Roon, Obblinox, Eeggra, Shama'Li):

Citatel, Strong Hold, Plantation, Sanctuary: İlk kurulması gereken bina. Resource'ların toplandığı yer. Ayrıca buradan resource alabiliyorsunuz. Bunun önemi stealth derecesi düşük bir unit'le düşmandan mal çalabilmemiz.

Grand Partour, Mead Hall, Waterin Hole, Hostel: Yukarıda anlattığım unitleri aldığınız yer. Buraya gelen unitlerin cinsini liderin ikonundan değiştirebiliyorsunuz. Max 6 kişi oluyor o yüzden tavsiyem iki tane yapın. Satın almak için unit üzerine sağ tuşla basıp **hire** deyin. İhtiyacınız olmayan unitleri kovun.

Manor, Dormitory, Green House, Shelter: Farm geyiği, ev geyiği olmuş. Üzerine click edince kaç adam barınabileceğini yazıyor. Her ırkta değişiyor.

Laboratory, Garage, Plant, Guild House: Bio upgrade'ler burada yapılıyor. Ama önce bir adamınızın research etmesi gerekiyor (influence yüksek olmalı). Sonra upgrade etmek istediğiniz unit buraya geliyor. Ayrıca her ırk için değişen sayıda worker'ınız varsa bunlardan biri advenced worker olabiliyor. Bu advanced unitlere bütün upgrade'leri yapın derim. Advanced worker başka binalar yapmak için gerekli. Ayrıca burada healing'de yapılıyor (menc.'ler hariç).

University, Cathedral, Conservatory, Temple: Her ırkın kendine ait bir mage'i var. Tha'Roon psionicist, Obblinox sorcerer, Eeggra druid ve Shama'Li'-ler shaman (ne ilginç!) oluyor. Worker'ınızı buraya getirip bir mage (bu arada oyunun deyimlerini kullanıyorum yoksa AD&D'de psionicist'lere mage denmez (ya da druid'lere (ya da shaman'lara))) yapabiliyorsunuz. **Advanced worker** gibi ırka göre değişen sayıda **Low Level Mage**'iniz olunca birisi yüksek level mage olabiliyor. Bunun sağladığı şey yüksek level büyü yapabilmeleri yani çok sayıda olmaları gerekmez. Ben her zaman yüksek level mage'ime bütün upgrade'leri yaparım. Siz de yapın. Burada ayrıca **spell-research** ediyorsunuz (şimdi psionic power'lar büyü değildir diye konferansa başlardım ama uykum var yazı hala bitmedi, direniyor!!!). Sonra bu büyüleri tek tek adamlarınıza ezberletiyorsunuz. Ayrıca lideriniz de low level büyüleri ezberleyebilir. Özellikle Tha'Roon için **mind blast** ve **mind shield** her unitte olmalı. Mind shield yapıp düşmanın dibine girip hepsiniz

mind blast'larla öldürmek zevkli ama psp'ye ve mind shield'ın süresine dikkat!!

Academy, Military base, Garrison, Outpost: Burada worker'ları, warrior ve scout olarak yetiştiriyorsunuz. Warrior'lar daha güçlü ve daha iyi zırhlı birimler, scout'lar daha hızlı ve daha uzun menzilli. Advanced warrior ve scout geyiği aynı.

Bunların dışında güçlü bir birim daha var bunun nasıl olduğunu söylemiyorum (ipucu bütün upgrade'lerin yapılmış olması gerekli) bunu da siz bulun (bazı dergilerde bunu

adventure çözümlerinde yapıyorlar gıcık oluyorum ama farkındaysanız oyunda söylemediğim şey kalmadı bununda zevki de size kalsın). Ayrıca yol, köprü, truck, barge, cruiser, solid/offensive wall, mine gibi olaylar var ve bunları advanced workerlar yapıyor (yolu workerlar). Mine ve cruiser (cruiser için truck, barge ve advanced worker olmalı) laboratuar'da research edilmeli. Solid wall içinden geçen düşmana hasar veriyor. Truck kamyon (yani..), barge gemi, cruiser hem kara hem su

ayrıca güçlü silahları var. Bakalım bakalıım söylemediğim ne kaldı.... Her ırkın 6 görevi yani toplam 24 görev var Red Alert kadar ve yeterli. 4 ırk dışında Yavaun'un yaratıkları da var ve bence güzel bir olay (Dune 2'deki sandworm gibi). Kimi, siz sataşmadıkça saldırmaz kimisi her şekilde saldırır. Büyülerin ne olduğunu anlamak kolay zaten help'te yazıyor. Oturup bazılarının yaptığı gibi manual'ı da tercüme edebilirdim ama ben kendi tecrübelerimi aktarmayı tercih ettim. Şimdi bir tavsiye ve diğer dune gibinlerden farklar bölümü yapıp yavaş yavaş bitirelim (yetişmem gereken bir kurs var!!).

●Öncelikle anlatmaya çalıştığım gibi sistem çok değişik detaylı ve uğraştırıcı. Yani bir psionicist yapmak için yarım saat uğraşıyorsunuz sonra gidip ölüyor. O yüzden iyi korumak zorunda kalıyorsunuz. Unit'ler spell'leri tek tek öğreniyorlar. Unit ölünce spell'de onla birlikte gidiyor. Aslında tüm bunlar gerçekçi, iyi güzel ama bir süre sonra sıkıcı bir hal alıyor. Warcraft'ta olduğu gibi bir research'la bütün birimler öğrenseydi güzel olurdu.

●Saldırı birliklerinde önde menc.'ler olsun düşman onlarla uğraşırken güçlü warrior'larla saldırın. En iyi taktik invisible (ya da aynı etkiyi veren başka büyü) olmuş mage'le hasar veren büyüler kullanarak düşmanın askerlerini zayıflatmak. Manası, psp'si biten unit'leri hemen savaş alanından uzaklaştırın.

●Warwind bayağı detaylı ve özen gösterilmiş bir oyun. Senaryolar birbirini tutuyor ve karşılıklı. Bir görevde birini korumaya çalışırken diğerinde öldürmeye çalışıyorsunuz (red alert gibin). Görsel olarak her ırkın font'u, pointer'ı ve çerçevesi farklı bu güzel bir ayrıntı ayrıca keyboard kontrolü çok zengin burada yer kalmadığı için yazamıyorum ama en önemlisi pointer'la kutu içine aldığınız bir gruba shift'e basılı tutarak adam ekleyebiliyorsunuz. Diğerleri için F1 diyorum...

●En önemlisi artık binaları birkaç worker yapabiliyor. Bir worker önce temeli atıyor ve bu bitince bina aktif hale geçiyor bundan sonra başka worker'ları repair ikonuya olaya katıp hızlandırabilirsiniz. Ayrıca worker'lar bina yapmakta olduğu kadar yıkmakta da bayağı beceriklilerdir. Bu yetenek ırktan ırka değişiyor. Tha'Roon en yavaşken Eeggla en hızlısı oluyor (senaryo gereği).

●CDRip'de aralarda 250MB demolar ve mükemmel müzikler yok. Bence cd'sini alın ama bu kadar güzel oyun çıkmışken almaya değer mi size kalmış. Eğer bu türde bir oyun için ölüyorsanız alın.

●Ve final en kritik ana geldik: Yapay zeka... Bu kadar detay, güzel grafik falan derken oyunun zekasını pek iyi bulmadım hala C&C kadar iyi değil. Ama Warcraft oynadıysanız bunu da sıkılmadan oynayabilirsiniz. Ayrıca değişiklik isteyenler için ideal. Yazımı bitirirken praise you Lalali-Puy diyorum, dedim....

☒Efe Mumoğlu

FİRMA: SSI
TÜR: REAL-TIME STRATEJI
SİSTEM
486 DX2-66
8 MB RAM
1 CD (26HD) 110 MB HARDISK
GENEL: %86

BROS COMPUTER

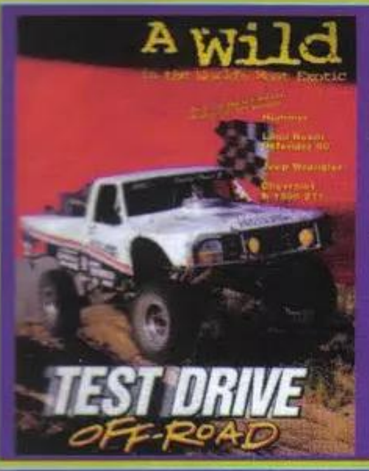
UPGRADE JOYSTICK SCANNER CD ROM MPEG SCANNER MODEM SERViS INTERNET

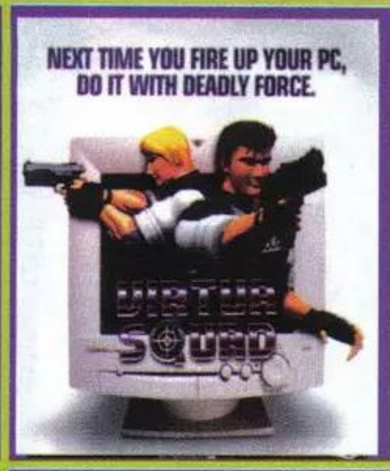
EN HIZLI COMPUTER MARKET

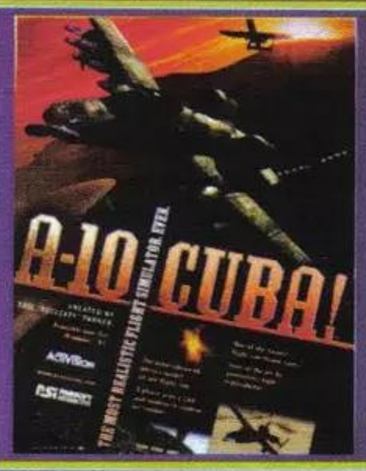
LALE SAVASCIL CIKT 3.750.000

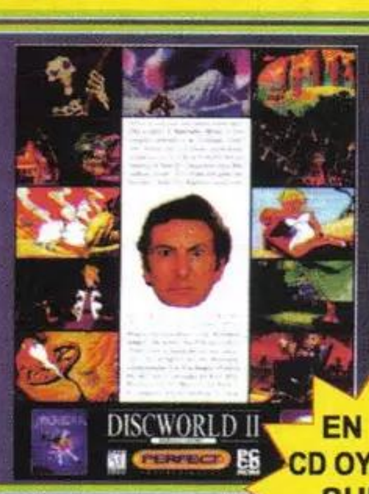
ADRESiMiZ: Gündogumu cad. Demiroz iş merkezi 8/1
TEL:0216 391 54 03 (PBX) ÜSKÜDAR-İSTANBUL
FAX:0216 391 54 04

BROS'DAN TATiL PAKETi !!!

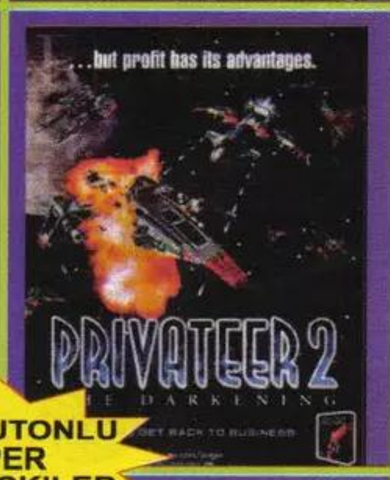




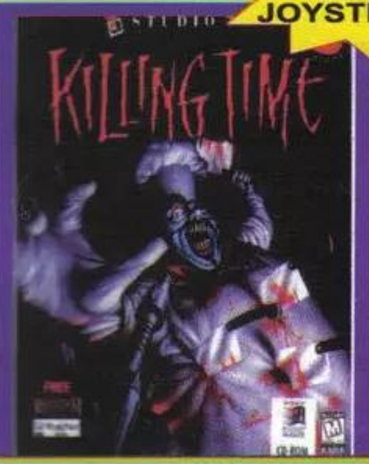


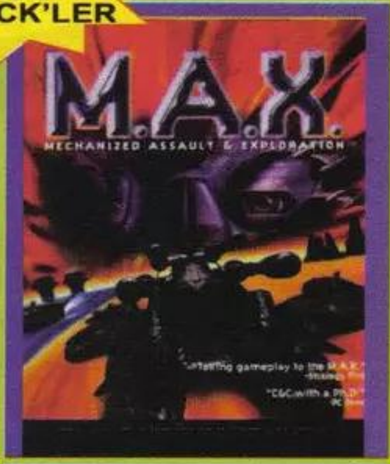


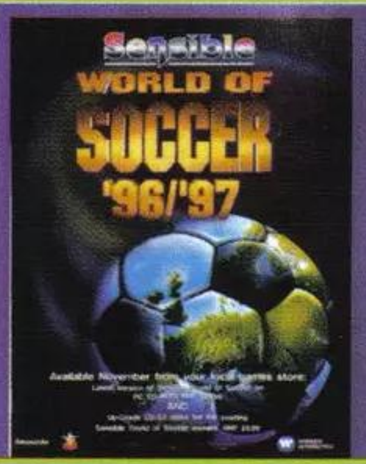
EN YENi CD OYUNLARI SUPER FiATLAR!

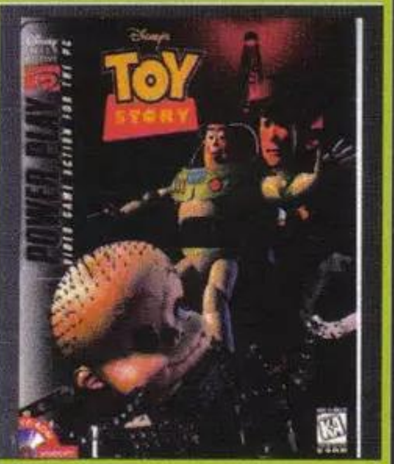


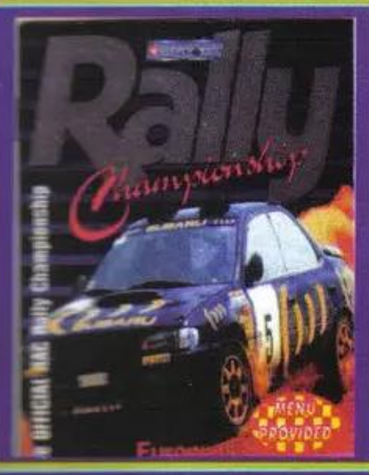
4-6-8 BUTONLU SUPER JOYSTICK'LER

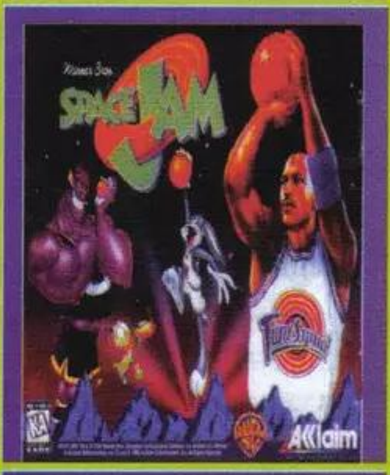


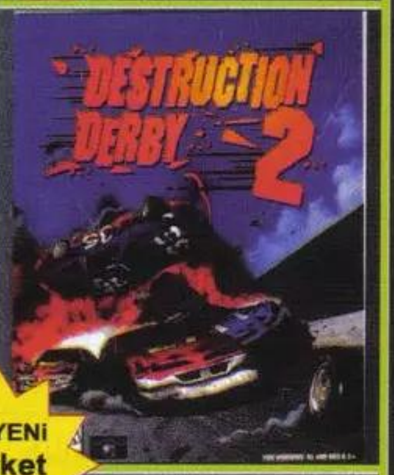




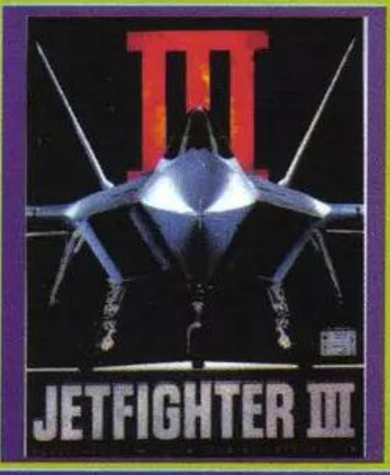








EN YENi Disket OYUNLARI



TOPTAN PARAKENDE CD-DISKET OYUNLARI

RED ALERT
TOMB RAIDER
D.DERBY 2
SKYNET
BATMAN FOREVER2
POWER SLAVE
SCREAMER 2
BLOOD & MAGIC
NASCAR 2
SILKWORM 3D
REALMS OF HOUNT
WWF IY HOME
TOYSTORY 2
ALIEN 3D
AMOK
BLAM MACHINE
BROKEN SWORD
HEROES MM3
SPACE JAM
CASINO DELUXE
FIFA 97
3 TOP BILARDO
U.S.MANAGER 2
SYNDICATE WARS
U.SOLITARE PACK
F-22 LIGHTING2
C.OF NEW WORLD
RAINBOW ISLAND2
MINI GOLF
MACARENA

-HEPSi AYNI CD'DE
-HEPSi FULL
-HER TURDEN EN iYiSi
-BENZERSiZ !
-RAKiPSiZ !

BROS'DAN SiZE ÖZEL

CRAZY PACK !! 4.950.000 TL

TURKiYENiN HER YERiNE KARGO iLE 1 GUNDE ULASTIRIYORUZ !

ARAYAN HERKESE BEDAVA OYUN LiSTESi GONDERiYORUZ !!

BROS COMPEX MULTIMEDYA 97 FUARINDA.! 17 NO'LU STANDINDA BEKLiYORUZ.!

YENi CD ROM OYUNLARIMIZ

*DIABLO
*PRIVATER 2
*KILLING TIME
*RAMA
*BATMAN 2
*STARCRAFT
*STAR GENERAL
*SLAM JAM
*MONKEY ISLAND 3
*LANDS OF LORE 2
*POWER RANGERS
*DECATHLON
*DROWNED GOD
*PHANTASMAGORIA 2
*NBA JAM EXTREME
*TEMPEST
*SILKWORM 3D
*9 "NINE"
*BLOOD & MAGIC
*FX FIGHTER TURBO
*SKYNET
*WWF IN YOUR HOME
*CAPTAIN QUASAR
*ALIEN TRILOGY
*STEEL PANTHERS 2
*TOY STORY 2
*NASCAR RACING 2
*IRON MAN
*DRAGON HEART
*NBA HANGTIME
*WAGES OF WAR
*DISC WORLD 2
*HEART OF DARKNES
*ECSTATICA 2
*LITTLE BIG ADVENTURE 2
*M.A.X
*TOON STRUCK
*AGE OF SAIL
*DESTRUCTION DERBY 2
*PANZER DRAGON
*SEGA RALLY CHAMPIONS
*TIE FIGHTER VS X-WING
*NHL HOCKEY 97
*NBA 97-FIFA97
*JEDi KNIGHT
*BATTLE SHiP
*SSN TOM CLANCY
*DOWN IN THE DUMPS
*POWER SLAVE
*MAGIC THE GATHERING
*ROBOTRON
*SUPER BUBSY
*LORDS OF REALMS 2
*HEROES MM 3
*TOMB RAIDER
*KOOFUN
*DIE HARD TRILOGY

.....VE YÜZLERCESi

NOT: YANDAKi LiSTEDEKi OYUNLARIN HEMEN HEMEN HEPSi DiSKET OLARAKDA GELMiSTiR. BILGISAYARCILAR ARAYINIZ

ARAYIP BiZDEN LiSTE iSTEYiN LiSTEMiZDEN SECTiGiNiZ OYUNLARI CD'YE KAYIT EDELiM.
DiSKET ADEDi 10.000 TL
BOS CD 1.000.000 TL
1 CD 450 ADET DiSKET ALIR.

*OYUNLARIN HEPSi iSTEGE GORE INSTALL'LI YADA DCP FORMATINDA VERiLEBiLiR

YENi GELECEK OYUNLAR

*ARMY MAN
*7 TH LEGION
*BATTLE MAGE
*DARK REIGN
*KKND
*DOMINION
*POWER F1
*REBELLION
*PANZER GENERAL 2
*X-COM 3
*FALLEN HAVEN
*SHADOW WARRIOR
*SUPER BUBSY
*TEST DRIVE OFF ROAD

Klaymen uyandığında kendini macundan kent olan NeverHood'da bulur. Bugünün kendisinin doğum günü olduğunu, Hoborg adlı bir kralın NeverHood'u, kendisini ve de bütün oyunu bozan Klogg'u yarattığını henüz bilmiyordur. Klaymen'e yardım etmeye çalışan Trombone, tüm bunları dolaylı bir şekilde Klaymen'e anlatacaktır. Hoborg, NeverHood'u yarattıktan sonra sıkıntıdan Klogg'u yaratmış ama Klogg, kralın tacını çalarak O'nun derin bir uykuya dalmasına sebebiyet verip NeverHood'u ikiye bölmüştür. Trombone, tek kurtarıcı olarak Klaymen'in Hoborg'un elindeki tohumdan NeverHood'a düşmesini sağlamıştır. Ve biz oyuna macun kent NeverHood'da bir odada uyanarak başlıyoruz.

NeverHood projesi, 1988 yılında bir grup sanatçının çalışmaları ile doğmuş. Önce maketi yapılan NeverHood kenti, daha sonra macunlanmış. Oyundaki kahramanlarımız kuklalar da aynı yöntemle hazırlanmış. Sonra her hareket teker teker fotoğraflanmış (sanıyorum buna stop-motion tekniği deniyor). Bunlara bir de bilgisayar animasyonları eklenerek NeverHood 1996 Ocak ayında test edilmek üzere bitirilmiş. Çıkan tüm problemlerin bugün giderildiğini ben, rahatlıkla söyleyebilirim.

Oyunu oynamak çok kolay. Tek yapmanız gereken mouse'unuzu doğru yerlere kliklemek. Ama bu NeverHood'un kolay bir macera oyunu olduğu anlamına gelmiyor. İçindeki çeşitli bilmecelerle, konunun akışında yapılması gereken işlerle zorluk derecesi ayarlanmış. Oyunun çözümünden önce genel olarak yapmanız gerekenleri ve dikkat edilecek bir iki ufak noktayı hatırlatmak istiyorum:

- Space, odaların dışında daha hızlı hareket demek.
- Oyunun tümünde yerde gördüğünüz tüm kapsülleri alın.
- Gördüğünüz her işareti, şekli not edin.
- İyi bir macera oyuncusunun bileceği gibi birbirleriyle alakasız gibi gözüken bir çok işaret, parça, bölüm tamamen bir bütünün parçasıdır.

VE GÜNAYDIN: Odamızda uyanıyoruz. Sıkıca kapalı olan kapıyı açmak için üç kez baş ucumuzdaki kolu aşağı indirmeliyiz. Yan odada aşağı, bitkinin ağzının içine düştük. Tavandan sarkan ipleri teker teker çekerek (hepsini çekin ilerde lazım olacak) kapıyı açanı bulduktan sonra bitkiyi o ipin altına getirip ipe asılalım. Ve kapıyı açmayı başardık. Bu arada soldaki merdivenden aşağı inersek sol tarafta oyun hakkında ipuçları bulabileceğimiz bir mahzen görüyoruz.

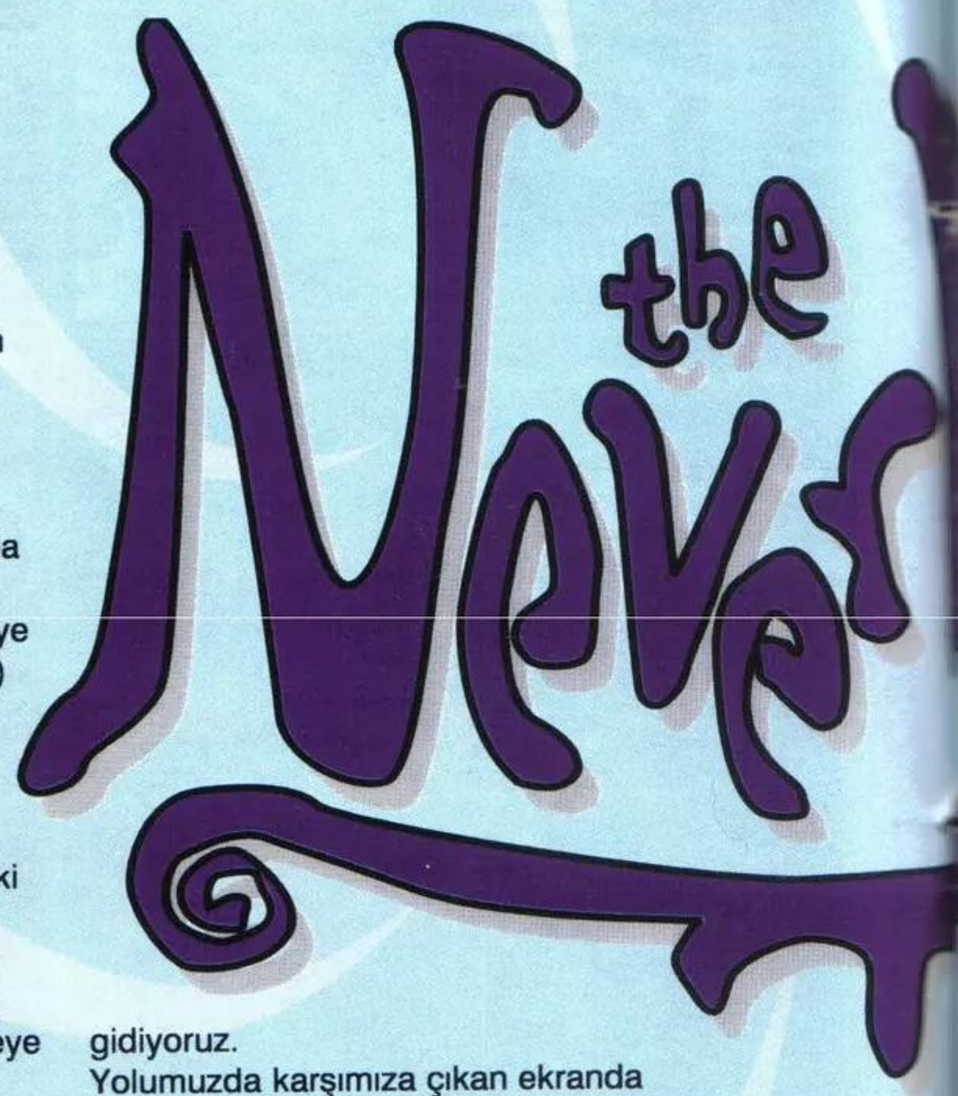
BEYAZ KİLİT: Dışarı çıkınca hemen önümüzde uzanan köprüden karşıya geçip kırmızı binanın içine girelim. Tavana asılı bir kutu-kukla ve yanında bir konsül var. Konsülde kutuların şekilleri üzerine basarak kuklayı yalnızca kırmızı (patlayıcı-TNT) kutulardan oluşturalım. Yerdeki kapsülü almayı unutmayalım. Sağ kapıdan dışarı çıkalım. İleri. Yolun yarısında sağa dönünce önümüze gelen kapıyı açıp içindeki başa klikleyerek suyun akmasını sağlayalım. Geri dönünce karşımızda gördüğümüz dev mantardan üç kez yemiş alalım. Midemize pek iyi gelmiyor ama üçüncüyü denemenizi istedim! Ve sağa dönmeden önceki yönümüzde ilerleyelim. Duvardaki acaip işareti anlamayarak sola dönelim. Yemyeşil kutu ne şirin değil mi? Oyuncağını aldığımız dev böcük bizi TNT kuklalı odaya kadar kovalar. Yere düşen kibritle kuklayı ateşleyelim ve dev böcük'ün kollarına atalım. Dev böcük'ün çıktığı yere geri dönelim ve kırmızı araba ile çemberin ortasına kadar ilerleyelim. Beyaz düğmeye basıp, o büyülü sesi duyunca (bir diğer basışınızda düdük gibi olumsuz bir anlamda olduğunu bilemeyebileceğiniz bir ses duyacaksınız, kilitlerin açılması için düğmeye son basışınızda o büyülü sesi duymalısınız) nerede olduğunu şimdilik bilemediğimiz beyaz kilidi açmış olacağız.

MAVİ KİLİT: Kapısının üzerinde H yazan, küçük dar kapıdan içeri girelim. Yerdeki kapsülü gözden kaçırmadan arka duvardaki bilmeceyi çözmeye çalışalım. Parçaların yerini değiştirerek H harfini yaratalım. Yandaki kapı açıldı. İçerlere dalalım. Yerde kapsül var! Sağdaki fare deliğinden geçmeye çalışalım. Geçelim! Işığı yakabiliriz. Sağ odaya geçelim. Yerdeki tübü alalım. Duvardaki düğme sivri uçları içeri çeker. Hücreye girip duvardaki mavi düğmeye basıp o büyülü sesi duyunca mavi kilit de açıldı. Yerde kapsül var! Hücreden çıkınca yine sivri uçları ilerletelim. Başka bir yerdeki sivri uçları etkilemiş oluyoruz! Sağa doğru 38 !?! odaya gidelim. Yalnız pes etmeyin, sonuna kadar devam edelim. Ve son oda da yerdeki kapsülü alalım. Gerisin geri.

PORTAKAL KİLİT: Kapısını açmaya çalışınca org gibi çalan evin önünde yerdeki düğmeye basalım. Akan su ile tübümüzü dolduralım. Ve tükürüğümüz ile sağdaki org borularını doldurarak yukardaki borulardan çıkan sesleri üreteceğiz. Sırayla borular için tükürük sayısı: 3-1-2-0-4.

İçeri girdik. Yerde kapsül var! Yan odadaki kapsülü de alıp yukarı tırmanalım. Ve portakal kilidi de açmış olalım. Eğer aldığımız kapsüllerin ne işe yaradığını merak ediyorsanız aşağıdaki telekutuyu kullanarak hikayeyi yarım yamalak dinleyebiliriz.

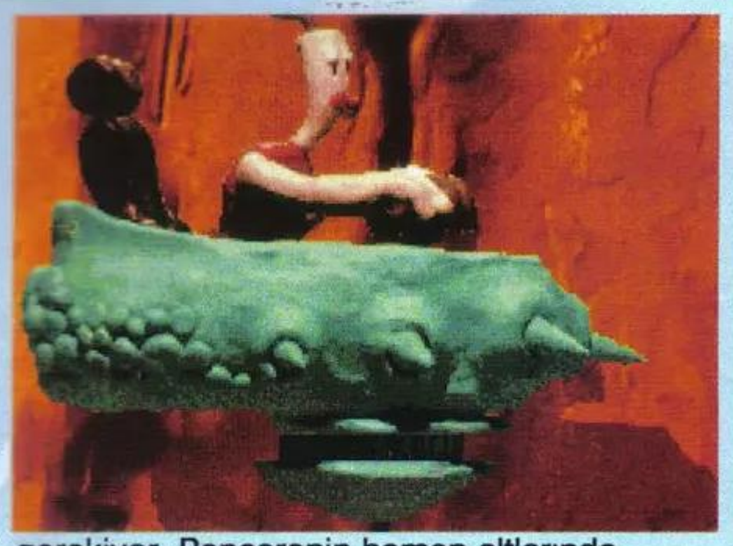
KÖPRÜ: Mor inin içine girelim ve hangi kilitleri açtığımızı görelim. Köprünün karşı tarafında sağdaki topa oturalım. Ekrandaki acaip işaretleri görmemezlikten gelerek kırmızı tuşa basalım ve karşı binayı bombalamış olalım. Sular çekildi. Top-ataın yanındaki kapıdan geçerek bir bulmaca ile karşılaşalım. Doğru parçaları yerine yerleştirerek bulmacayı çözelim ve en ucuna basarak oluşturduğumuz köprü modelinin aşağı inmesini sağlayalım. Köprü de aşağı indiği için basamak haline gelen köprüye geri



gidiyoruz.

Yolumuzda karşımıza çıkan ekranda gördüğümüz işaretleri anlamadan yolumuza devam edelim. Aşağı indik. Solumuzda sarı bir bina var. Sağımızda dipsiz bir kuyu var. İşaretlerin uyarılarına rağmen dibinde ne olduğunu benim gibi siz de merak ediyorsanız oyununuzu save edin. Ve oralarda bir yerlerde de yeni bir araba bulacağız. Araba ile tüm yolları takip ederek ilerde işimize yarayacak ipuçlarını toplayalım: Birincisi, bir radyo ve orada çalan şarkı; diğeri yolumuzun üstündeki mavi, yeşil ve kırmızı tüplerdeki sıvı miktarlarıdır. Bu miktarlar her oyunda değişeceği için size bu kadar yardım edebilirim.

RADYO İSTASYONU: Artık sarı binaya girebiliriz. Yerde kapsül var! Radyonun kanalını duvardaki radyoda çalan şarkıya ayarladığımız zaman arka plandaki laboratuarın kapısı açılmış olacaktır. Eğer radyo hiç bir şey çalmıyorsa ilk uyandığımız evin içindeki iplerden radyoyu çalıştıranı çekmemişiz demektir. Laboratuara girelim. Girişteki pencerenin yanındaki tüplerdeki sıvı miktarlarına da dikkat edelim. Aşağı inip sağdaki ipi çekerek ışığı yakalım. Soldaki cam kabinenin üzerinde BOBBY yazıyor dikkatinizi çekti mi, bilmiyorum. Şimdi de şöyle bir ipucu vereyim: İngilizce renk isimleri: mavi:blue, portakal:orange, sarı:yellow. Bilmem anlatabildim mi? Işığı söndürüp kabinin içine girelim. Kırmızı düğmeye basınca işi biraz daha anlayacağız. Rengini değiştirmek istediğimiz elmasların altındaki düğmelere basarak sıralamayı Mavi-Portakal-Mavi-Mavi-Sarı yapalım. Hani I Shrunk The Kids! En sağdaki küçük kapıdan çıkıp yukardaki kapıdan girelim. Sütunlu odanın da yerinde kapsül var ama bu boyla alamayız. Sağdaki laboratuarda önceden öğrendiğimiz miktarlardaki renkli sıvıları karıştırarak eski boyumuza gelelim. Yerdeki kapsülü unutmayalım. Burdan çıkmak için soldaki sütunların birinde kafasından merdiven çıkmış gibi olan heykeli bulmamız



gerekiyor. Pencerenin hemen altlarında biryerlere klikleyince heykeli görüyoruz. Ve üstündeki düğmeye basınca da işte merdiven! Yukarı çıkalım. Yerde kapsül var. Tavandaki ipi çekersek gerisin geri aşağı ineriz ve işiniz yoksa (save de etmediyseniz) aynı yolları tekrar geçmeliyiz. Balkona çıkıp teleport aletinde yanan düğmeye bastıktan sonra kırmızı büyük düğmeyle teleport olalım.

TELEPORTLAR: Tele, araçları nasıl kullandığımızı anladık sanırım: Her küçük düğme gidebileceğimiz tele-kabinleri temsil edebiliyor. Aktif olanlar ise yanıp sönüyor. İstediğimiz yerin düğmesine bastıktan sonra büyük düğme ile tele-olmalıyız. İlk tele-geldiğimiz yerdeki büyük çiviyi yerinden oynatınca ikiye ayrılmış olan dünyamız, NeverHood'u birleştiriyor ama Bay Klogg'u da bayağı kızdırmış oluyoruz. Buradan yeni aktif olan yere tele-lenelim. Odada iki kapsül var (her nedense). Yerdeki düğmeye basarak hızla açılan kapıdan çıkmamız lazım. Sağda Willie Trombone, bir şeyler geveliyor. Biz yolumuza bakalım. Geçitten geçtikten sonra soldaki klübeye girelim. Yerdeki düğme ile fareyi ve peyniri uçurabiliriz. Sağdaki odada bizi bayağı uğraştıracak bir bulmaca var. Aynı ikiliyi bulun. Bulamazsanız baştan. En iyisi yazmak galiba. Hemen karşı odaya geçebilmek için önümüzde bir duvar oluşuyor, buradaki fare labirentini çözebilmek lazım. Her deliğin hangi deliğe açıldığını bir kağıda not edin ve hiç ulaşamadığınız delikleri sırayla deneyin. Başka çare yok. İçerdeki odada iki kapsül var. Hoop, cebe. Projeksiyon makinesini + ile -'nin arasına getirip kolu aşağı indirdik mi bir resim yansıtıyor duvara ama anlamlandırabilene aşk olsun. Artık burada işimiz bitti. Bu binadan çıkıp ilerde sağımızda kalan bulmacayı da çözelim. Buradaki ekranda işaretleri doğru sırayla seçmeliyiz. Doğru sıra köprüden topatara doğru ilerlerken soldaki ekranda gördüğümüz sıra idi. Şimdi burada, orada sırasıyla not ettiğimiz işaretleri yine sırasıyla dizerken tekrar eden işaretin yerine ekrana gelirken ses çıkan yeni işareti koymalıyız. Açılan kapının ardında bir kapsül! Şimdi kırmızı mantardan içeri girelim. Düştüğümüz kuyunun duvarlarındaki işaretleri not ettikten sonra tele-yeni yere gidelim. Yeşil çamurlu olan yer.

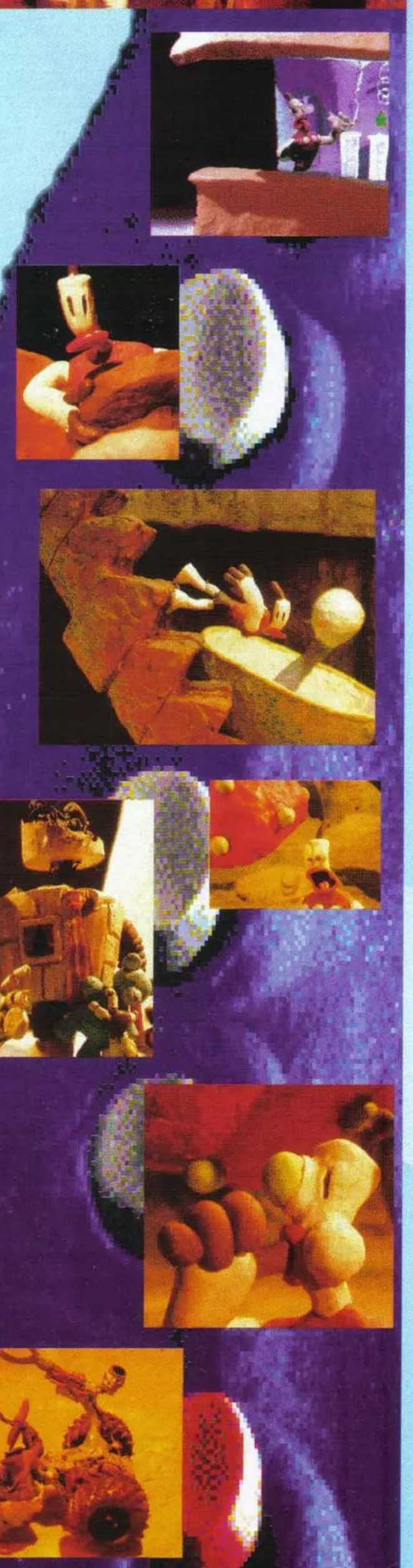
ROBOT BİL: Yeşil çamurlu yerde ileride sağda bir kutuda yeni bir bilmece bizi bekliyor. Her üç işaretin biraz önce eşini bul bilmecesinde kaç kere tekrarlandığını yanına yazarsak Robo Bil'in oyuncağı ayıyı hareket ettirmiş ve Bil'in de yer değiştirmiş olmasını sağlayacağız ki topatarın atış sahasına girmiş olsun. Topatarımızın başına geri döneceğiz dönmesine de topu hareketlendirebilmek için gerekli olan ikinci takım işaretler H'li binanın hücresinin içinde. İşaretleri ancak ışıklar kapalıyken görebiliyoruz (ışıklar açıkken kolu indirince duvardaki hikaye anlaşıldı şimdi). Topumuzda bu işaretleri (H'li bina ve mantarın kuyusunda) seçerek okları yukarı ve sağa çekip, ATEŞ!

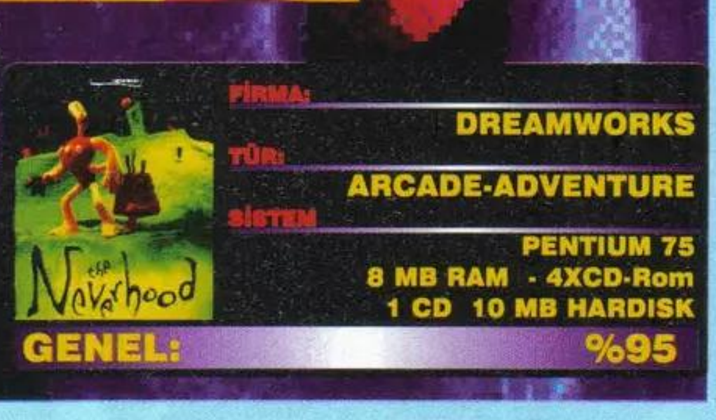
3 ANAHTAR: Şimdi, ilk öldürdüğümüz dev böcük'ün kırmızı arabası ile en sağdan yola devam edelim. Ve yerdeki anahtarı alalım. Robot Bil'in yanına gidelim. Anlaşılan başımız tehlikede. Sağdaki balkonda yerdeki iğneyi ve mor kapıdan girip yerdeki kapsülü alalım. Holdeki asansörle yukarı çıkalım. Pencereden balonu patlatalım. Aldığımız tüm kapsülleri ekrana yerleştirelim ve hikayeyi baştan sona seyredelim. İkinci anahtar da ayağımızın dibinde. Üçüncüsü de aşağı katta balkonda. İnelim ve anahtarı alalım. Asansörün solundaki mor kapıdan içeri girdiğimizde 3 anahtarı da en sağdaki kilide yerleştireceğimiz anlaşılıyor. Ama anahtarlar hangi numaralı kilitlere? Şu yerdeki fare ile peyniri biz, o zor duvar ve labirent bilmecelerini çözdüğümüz binadan vakumlamamış mıydık? Yukarıdaki tele-portla projektörün yanına gidiyoruz. Projektörü iterek vakumun altına getirip yerdeki düğmenin üzerinde zıplıyoruz. Ve gerisin geri mor kapılı odaya. Projektörü biraz sağa itip kolunu indirince ışığı hangi anahtarın kaç no'lu kilide gireceğini yazan yeri aydınlatıyor.

SON: Bize de kapıyı açmak kalıyor. İçerdeki odada yine tavanda halkalı ipler ve yerde bizi yiyen canavar bitki. Bitkiyi sağdaki en son halkanın altına getirip halkaya zıplıyoruz. Böylece son odaya geldik. İçeri girelim ve Bay Klogg ile tanışma fırsatı bulalım. Kralımızın tacını bize verip bir seçim yapmamızı istiyor. Hemen kralı seçelim ve NEVERHOOD'a hayat verelim. Oyunun son demosu görmeye değer.

Bence NeverHood, macun kentin ve kahramanlarının sıradışılığının artılarını topluyor. Müzikler, ses efektleri, ara demolar oyunla olan bağımızı hep sıkı tutuyor. Gereksiz bulmacalarla saçma derecede zorlaştırılmamış. Hatta biraz daha zor ile olabilirdi. Çünkü NeverHood'da kızgın kızgın dolaşmak pek zevkli oluyor. NeverHood'un yeterince uzun olmaması en büyük eksikliği diyebilirim. Böyle bir oyun çok daha uzun bir macerayı hakkediyor doğrusu. İnce espri anlayışı NeverHood'u tam bir MAVRA oyun yapıyor. Herkesin ilgisini çekebilecek, benim diyen maceracıları uzun bir süre olmasa da uğraştıracak keyifli, renkli ve macun dolu bir macera, NEVERHOOD.

☒Mert "NeMeTe" Topçu





FİRMA: DREAMWORKS
TÜR: ARCADE-ADVENTURE
SİSTEM: PENTIUM 75
8 MB RAM - 4XCD-Rom
1 CD 10 MB HARDISK
GENEL: %95

Sert erkek rolünde **MEG**, yazınızı yazın lan, dağıtırım lan, ayın 1'ne, uyumayın lan, hasta da gidip pasta yiyelim vs vs.

Yumuşak ama ateşli kadın rolünde **ENGİN ABLA**, ay bu silahın namlusu ne büyük, ay ateş altında aşk ne heyecanlı vs vs.

Yaramaz velet rolünde **ŞAHİN/ROM**, bana ne, ben yapmam, sana ne, hadi git be, uf sıkıldım, ve benim laptop'um var.

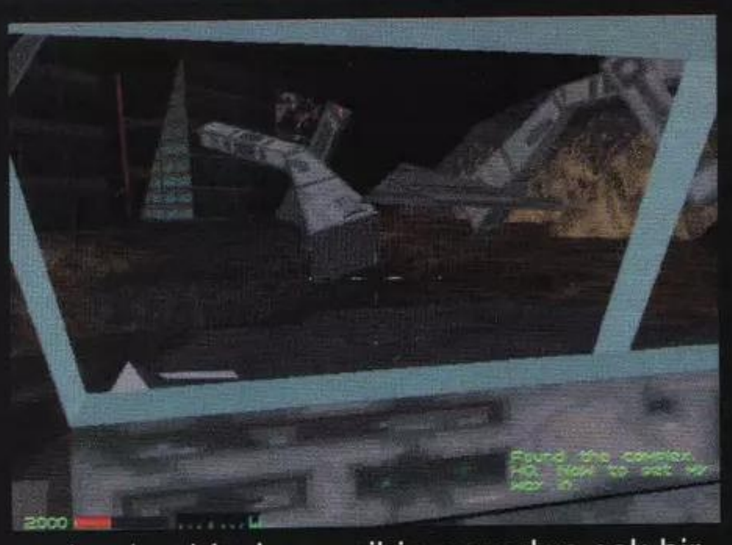
Special Effects: Kamyon rolünde **MAC**, ucuz ve kolay kanlı efektlerde değişmez (çok ekonomik) figüran **SERKAN.**

Bir kez daha merhaba. Nasıl, artık derginin yeni haline yavaş yavaş ısınıyorsunuz değil mi? Ben, dergiyi kime gösterdiysem ağzı açık kaldı. Tahminimce daha önceleri dergiyi aşağılayıp, kötüleyenler de yavaş yavaş utana sıkıla gazete bayilerinden (buralara uzak olsun diye söylüyorum, örneğin Hakkari merkez bakkaliyesinden), 'acaba beni biri gördü mü?' düşüncesiyle dergiyi satın alıp, evlerinde yine tahminimce yataklarında ve el feneriyle (saat 03:00 civarında lamba yakmak biraz dikkat çekecektir) okuyorlardır. Yani, yine azim ve sabır önyargıyı yendi (bunu da ben uydurdum). Ama dergiyi bu kadar ballandırmak yeter. Bırakalım da dergi kendi için konuşsun.

Öncelikle oyunun genel konusundan bahsetmek istiyorum. Tahminimce bu oyunu almış olun olmayın, hepiniz en az bir kere *Terminator 2: Judgement Day* isimli filmi izlemiş olmalısınız. Konu, filmin gelecekten bahsettiği sahnelerden esinlenerek yazılmış. Gelecekte bir gün robotlar SkyNET adı verilen bir çeşit iletişim ağı ile dünyayı ele geçirmişler. Dünyayı sadece robotlara ait yapmanın da bir yolu olduğunu ve bu yolun bizleri yani zayıf insanları yok etmekten geçtiğini tahmin edersiniz. İşte bu andan sonra devreye biz giriyoruz ve dünyayı bu robotlardan temizlemek amacıyla harekete geçiyoruz (planlı ve programlı bir şekilde). Kısaca yine kurtarılacak bir dünya, yok edilecek düşmanlar ve süper bir kahraman (Arnold gibi). İşte **SkyNET.**

Doom gibi oyunların en yenisi olan Terminator: SkyNET, dalında bir klasik olmaya aday. Daha önce neredeyse hiçbir doom gibi oyunda olmayan araç kullanma özelliğini (yalnız *Terminator: Future Shock'* ta vardı), bir adım daha ileri götürmüş ve artık emrinize amade güzel uçan taşıtlar (heli-uçak da diyebilirdim ama demedim) da oyuna dahil. Bunun dışında güzel silahlar, yalnızca Quake'te bulunan gerçek 3 boyut grafikler, stereo sesler, kaliteli ve havaya sokan müzikler (wavetable kart tavsiye edilir), kısaca yeniliklerin hepsi burada. Geçen ay haber yapılan bu oyun, aynı zamanda Avrupa'da çıktığından bu yana oldukça tutuldu. Benim de tuttuğum ve kalitesinden emin olduğum yabancı dergiler bu oyunu hep birinci sıradan vermişler.

"Peki, ses, müzik, grafik falan hep ona artı puan kazandırıyor da bunlar Quake'te de var" dediğinizi duyar gibi oluyorum. Ben size bir doom-gibin oyun hastası olarak söyleyeyim. Oyunu farklı kılan yanı senaryosu. Her bölümde farklı bir görev sizi bekliyor. Yani sürekli vur, kır, patlat, gebert, adrenalin, adrenalin, adrenalin diye bir şey yok. Adrenalin daha az ama



emin olun bir doom-gibin oyundan çok bir macera oyunu gibi geçiyor. Sanki gelecekte bir serüvene atılmış gibi ilerliyorsunuz oyunda. Adamlar Daggerfall ile oldukça sükse yapan arabirimi de bir adım ileri götürerek SVGA grafikleri de oyuna dahil etmişler (artık moda oldu ama Daggerfall'da yok, naber MAC?). İyi de etmişler çünkü ben de yavaş yavaş doom gibi oyunlar SVGA oynamanın daha bir gerçekçi olduğu kanısına varmaya başlamıştım (bu Quake'te de var ama bunun için de bir artı puanı hak etti). İnsan kendini olayın içinde hissediyor. Bunun dışında şu pahalı VR Helmetlara destek vermesi de oyuna bir artı puan daha. Quake'teki yalnızlık hissi burada yerini tamamen kuşatılmışsın hissine bırakıyor. Sürekli hareket halinde olmanız gerektiğini bilmem söylememe gerek var mı?

Oyunu çalıştırınca, sizi oyunun havasına sokan bir demo çıkıyor karşınıza. Müzikler ise filmdekinin aynı (demoda bir Arnold eksik). İlk karşınıza çıkan şey ise bir menü. Burada çözünürlük, detay, zorluk derecesi, stereonun yönü, load ve save gibi şeyler var. Ve daha önceki oyunla neredeyse aynı (bkz. Nisan96). Bir oyuna başlamak için **New Game** seçeneği ile harekete geçmelisiniz. Karşınıza bir menü daha gelecek (off amma da çok menü var). Buradaki 4 seçenekten biriyle oyuna başlıyorsunuz. **Multiplayer** seçeneği bende çalışmadı. Sanırım bir ethernet kartı gerekiyor (bu bir eksi puan). Ama eklemek isterim ki, multiplayer oyunlar her zaman için bilgisayara karşı oynanan oyunlardan daha zevklidir. En azından görmekte fayda var (zaten görünce bağımlılık yapıyor). Eğer oyun kurulurken bilgisayarınıza *Terminator: Future Shock'ın* kurulu olduğunu söylediyseniz, onu da bu menüden çalıştırabilirsiniz. Bir de tutorial diye bir olay var. Bunun anlamı öğretici oluyor. Yani, yeni yetme oyuncular ve oyunun kontrollerini iyice öğrenip alışmak isteyenler için. Sağa sola ateş etmeyi, binalara girmeyi, koşmayı, hoplamayı (zıplama mı deseydim acaba?) tarifiyle öğrenebiliyorsunuz. Hazır yeri gelmişken, tanıştırayım. Ekranın sağ altındaki diyalog kutusu, okuyucu, ve okuyucu, ekranın sağ altındaki diyalog kutusu. Umarım tanıştığınıza memnun olmuşsunuzdur. Bu kutuda yazanları bilgisayar genelde gavurca konuşuyor (yalnız kalmayacağınızı söylemiştim. Hatırladınız mı?). Tıpkı *Assasin 2015'* deki gibi (bir artı daha).

Ne diyordum? Hah, oyuna başladınız. Sol altta iki çizgi var. Üstteki zırh, alttaki ise gavurcasıyla health yani sağlık. Bunlara iyi bakmanız gerektiğini artık biliyorsunuz (yoksa siz hiç ölmediniz mi?). Oyun sırasında F tuşlarıyla bombanızı, 1' den 7' ye kadar olan tuşlarla da silahınızı değiştirebiliyorsunuz. Ateş etmek için sol, bomba atmak için sağ mouse tuşunu kullanabilirsiniz. Diğer doom-gibin oyunların aksine bu oyunda klavyeden ileri, geri, sağa ve sola hareket edip, bakış açınızı ise mouse ile yönetmeniz yararınıza olacaktır. Çünkü düşmanlarınıza sadece suratınızın hizasında değil, havada uçarken de rastlayabilirsiniz. Radiation ise tanıdık bir kelime. Türkçe'deki radyasyon kelimesiyle aynı anlamı paylaşıyor. Bulunduğunuz bölgenin radyasyon oranı hakkında bilgi

SKYE

veriyor (*Crusader: No Regret*'teki gibi. Yani bir artı daha). Bir de pusula ve silah bölümleri var. Bunlardan sayın pusula yönünüzü, sayın silah kutucukları da o anki silahınızı ve bombanızı, bunların yanında kalan cephanelerinizi göstermek için birebir. Silah seçiminden daha önce bahsetmiştim ama *Dark Forces*'da olduğu gibi aynı silah düğmesine birkaç kez basarak farklı silahlara aşina olabileceğiniz söylemekte yarar var. Oyun oynarken dikkat etmeniz gereken pek çok şey var. Bunlar:

- Sıkışınca tuvalete gidin (nasıl espri ama?). Daha da sıkışırsanız Alt tuşu ile koşun, kaçın.
- Tepenize dikkat edin. HK fighter'lar tepenize ateş edince piyango bileti değil de öbür tarafa bir bilet almanız gerekiyor. Görev öncesi ekranından brifingi izleyin (bir artı daha, adamlar film çekmiş oyuna koymuş). Görevinizi iyice belleyin, oyun sırasında sayın ekranın sağ altındaki diyalog kutusu ile iyi diyaloglar kurun. Gerçi biraz monolog oluyor ama, idare edin (yani dediğinizi anlamıyor, sırf kendi konuşuyor).
- İlk yardım çantası bulduğunuzda hemen atlamayın. Health full olsa da alıyorsunuz. Bence bir hata yapılmış oyunun programlamasında.
- Çevrenize bakınırken burnunuzun dibindeki bir robotu görmeyebilirsiniz. Bunun için önce gidin bilgisayarcıya bilgisayarınızı upgrade edin. Sonra oyunu install edip yüksek çözünürlükte oynayın.
- Oyunda bazı texture bugları var (bunların anlamı için benim değil başkasının başını ağrıtın). Bazen görüntü çizgi çizgi kesiliyor. Anlatabilmem için görmeniz lazım. Bunları önemsemeyin diye söylüyorum.
- Aslında müzik o kadar da güzel değil. Sadece yazının başında havaya girin diye öyle söylemiştim. Her okuduğunuza inanmayın (örneğin cheat sayfası). Oyunumuzla ilgili her şey bundan ibaret.

Klavye örtüsü diye bir şey yazmadım çünkü tuşları istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Problem çıktıkça çözmek için uğraşın (bize haber verin diyeceğimi sandınız di mi?). Eğer birileri dergiye laf ederse ona "SkyNET' teki metal çubuktan alır senin bir tarafında kırarım" deyin ki akılları başlarına gelsin. Eğer şu sıralar ortalama konfigürasyona sahip bir bilgisayarda bile rahat çalışacak bir oyun arıyorsanız doğru seçimin bu olabileceğini söyleyebilirim (yani açık kapı bırakıyorum, alternatif var). Saat yavaş yavaş 6:00 oluyor. Daha okula gideceğim göz önünde bulundurulursa bana da eyvallah demek düşüyor. Kişisel not bölümünü okumanıza gerek yok. Bir de parantez işini biraz aştım galiba (ne o öyle zırt, pırt?). Bundan sonra bol oyunlu günler yok (benim için). Şubat tatilinizi iyi değerlendirin ki sonradan benim gibi "keşkem daha çok çalışsaydım" demeyin. Nasıl bitireceğimi bilemiyorum. En iyisi; görüşmek üzereeee...

☒Burak "Şişman" Bayburtlu

Kişisel Not: Şimdi ben ne diye bu kadar çok parantez içi mavrası yaptım diye kendime kızıyorum. Sonra beni durmadan sinirlendirip trip atan Özgür' e de kızıyorum. Asker Özgür' e de neden hala gelmediği için kızıyorum. Eğitim sistemine kızıyorum. Engin Abla'ya gereğinden fazla asabi olduğu için kızıyorum. Bu kadar kızıyorum yazmak için makro hazırlamak zorunda olmaya kızıyorum. Bundan sonra inanılmaz asabi hareketler yapabileceğimi bilip buna kızıyorum. 6 Nisan' a 2 ay kaldığını düşündükçe sinirden kuduruyorum. Ohh beee.

FİRMA: BETHESDA
TÜR: DOOM GİBİN
SİSTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM, 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %81

Blood

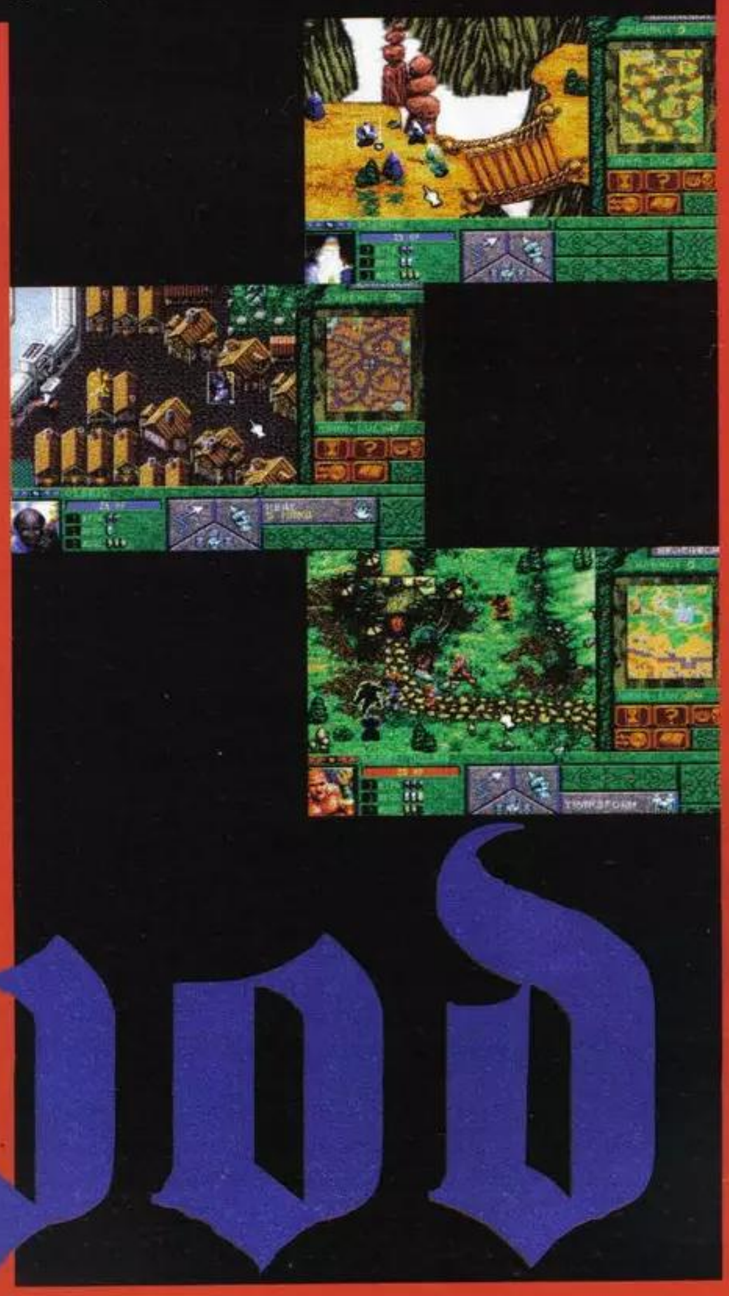
Wellcome to the Realms, gibi bir Tsr geyiğiyle başlayacağımı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Zaten ben böyle bir giriş yapmam. Hatta hiç yapmadım. Bakın yapmıyorum hatta onun yerine şöyle girmeyi tercih ediyorum: En sonunda "Acaba Forgotten Realms'lı strateji oyunu nasıl olacak?" sorumuzun cevabı, Blood&Magic geldi. Ben merak içinde cd'yi aldığımda "Gerçekten nasıl olacak? Ad&d'li bir strateji nasıl olabilir? gibi düşünceler içerisindeyim. Oyunu yüklediğimde karşıma sade bir logo demosu çıktı. Hatta acaba ben mi göremiyorum diye bir kaç kere watch intro seçeneğini seçtiysem de dokuzuncu denememde demonun logolardan ibaret olduğunu anladım. Herhalde asıl demoları oyun içine saklamışlardır diyerek devam ettim ve oyunun lo-res olduğunu gördüm. Bu devirde en adi arcade oyununun bile hi-res olduğu halde lo-res oyun çıkarmaları beni hem şaşırttı hem de sevindirdi (en sonunda hızlı bir oyun oynayabilecem diye). Her zaman yaptığım gibi ilk önce tutorial seçeneğini seçerek oyunu anlamak istediğimde, gerçekten de güzel bir tutorial'la karşılaştım. İlk başladığımda Dune 2 tipi real time bir ortamla karşılaştım. Birlikler sol tuşla seçilip, sağ tuşla istenilen yere yürütülüyor ya da düşman birimin üstüne saldırmakta kullanılıyorken, yine C&C'deki gibi bir anda birkaç birlik birden kontrol etme olanağı olduğunu gördüm. Oyunda 3 önemli faktör var. Mana, yönettiğimiz karakterin büyü gücü, kendi kendine ve basal-golemler sayesinde yükseliyor yani oyundaki para birimi gibi birşey, blood forge manayı, basal-golem haline getirmeye yarıyor ve hiçbir şekilde hasar almıyor. Ayrıca üzerine düşmanın adamı çıkarsa hasar veriyor. Basal-golem ise herşeyimiz. Durunca obelisk şeklini alıp mana topluyorlar (herhangi bir yerde) ve sağ tuşla üstüne clickleyince aşağıda yazdığı kadar mana kazanıyorsunuz. Ayrıca mana oyundaki her işinizde kullanıdığız birşey. Basal-golemler ayrıca binaya ve başka birimlere dönüşme özelliklerine sahipler, onlara sonra geleceğim. Tutorial sayesinde nasıl unit, bina yapıp savaşacağınızı öğreniyorsunuz. Ayrıca soru işareti ikonunu merak ettiğiniz birşeyin üzerine click edince onun hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. Neyse biz sırayla gidelim.

Tutorial'dan sonra single player'a geçip **start new campaign** diyoruz yalnız belirtmek istediğim bir nokta var, bütün bölümler bitince burada **random campaign** diye bir seçenek çıkıyor ve buradan istediğiniz gibi yarattığınız haritalarda oynayabiliyorsunuz. **New story** dedikten sonra oyun haritası çıkıyor ve oyunun konusunu da öğrenmiş oluyoruz. Şimdi haritada 5 tane bölüm var. Biz renkli olanları oynayabiliyoruz. Bunlar sırayla açılıyor. 5 bölümünde kendi senaryosu var. Ve biz senaryoda iki tarafıda oynayabiliyoruz. Örneğin ilk senaryoda kralın lanetini yerine getirmeye çalışan bir necromancer olabileceğimiz gibi (hiç böyle necromancer görmemiştim yeni jenerasyon herhalde) lanetten kurtulmaya çalışan yeni Kral'da olabiliyoruz. Bunun yanında haritalar aynı ama ters sırayla başlanıyor (yani başlangıçta güçsüz oluyorsunuz, bunun yanında diğer adamın son bölümünde zayıflamış oluyorsunuz buna göre sizin başlangıcınız onun sonu oluyor!??). İlk bölümde keep'imizi korurken öbür adamın son bölümünde bir önceki (!?!?!?) adamın ilk bölümünde koruduğumuz keep'e saldırıyorsunuz. Neyse kendimi yırtmayayım, oynayınca anlarsınız. Demek istediğim C&C gibi bir bölüm o, bir bölüm bu çift kat tat hat falan olmuyor. Neyse biz konuya dönelim. Şimdi iki taraf var ve ne hikmettense iki tarafta büyücü, bu büyücüler güçlerini **blood forge** üzerine **focus** edip (demin söylediğim gibi) basal-golem yaratıyorlar ve basal golemler yine blood forge'dan gelen güç ile şekilden şekile giriyorlar. Bunun yanında durdukları zaman obelisk şekline gelip evrenin gücünü (praise you Mystra) daha hızlı çekerek yine blood forge'a (max 10 mana) gönderiyorlar (bunu demin de söyledim niye dinlemiyorsunuz?). Bu şekilde **mission objective'leri** yerine getirip birbirlerini yeniyorlar bizde bölüm başlarında ve sonlarında demolar seyredip mutlu oluyoruz. Senaryo seçimi ve demodan sonra oyun ekranına geliyoruz. Ekranda gördüğünüz renkli kutu oyunun oynandığı yer (belki bilmeyenler vardır?), sağda **research** var, bununla **experience** (hemen altta) karşılığı yeni unitler buluyorsunuz. Altında küçük harita, onun altında (bunu bir yerden hatırlıyorum) mananız, altında (niye altında?)? işareti ikonu üstüne click ettiğiniz şeyler (herşey) hakkında bilgi verir, kitap bu bilgilerin bulunduğu yer isterseniz ayrıca okuyabilirsiniz, kuru kafa ve taç kazanma-kaybetme durumlarını gösteriyor hoş bir olay (yani onun **rune stone'u** yıkılınca kazanırsın, senin Arbor Lodge'un yıkılırsa kaybedersin gibi), göz ise altta yazan olayın olduğu yeri (your followers under attack gibi) gösterir, unit click ettiğinizde çıkan iskelet ise ölmek üzere olan birimi mana (20) yapmak içindir (ölmek üzere olmayabilir o ikon hep çıkıyor). Adamın yüzünün üstünde (eyooo!) enerjisi ve yanında (...) atak, korunma ve hareket durumları bulunuyor. Ayrıca sahip olduğu özellikler de bunun yanında yer alıyor. Hareket sistemini yukarıda anlatmıştım ayrıca buradan da yapılabiliyor. Hmmm, şimdi temel

Ranger:
Genelde bilinmez ama vahşi doğada hiç sorunsuz yollarını bulabilen, asla aç kalmıyacak kadar iyi avlanabilen bu karakterler ilk olarak Eminönü'nde kaybolup yıllarca oralarda yaşamak zorunda kalanlardan türemiştir.

FORGOTTEN REALMS V.2 THE CHARACTERS FROM TURKEY

Paladin:
Kolay değil tabii. Her zaman iyinin yanında olmak. Paladin'ler ömürlerinin ilk kısmını Tahtakale'de birbirlerini kazıklayarak geçirip sonra vicdan azabı yüzünden tövbe edip kendilerini iyiliğe adıyan döviz tüccarlarından gelmişlerdir.



özellikleri anlatalım. Öncelikle herşey basal golemlerden oluşuyor. Yanlız bunun olması için bazı şartlar var. Basal-golemlerin bina olması dört tanesinin bir foundation üstüne gelip transform'dan seçtiniz binaya dönüşmesiyle olur. Bu binalar:

Foundation: Basal golem'lerin binaya dönüştüğü yapı. Bir binayı yıkınca bu kalır, yıkılamaz ve her bölümde yakınınızda bir veya 2 tane bulunur. Yoksa düşmanın binasını yıkmak zorundasınız demektir.

Rune Stone: Buradan nasıl unit yapıldığını da anlatayım. Basal golem'inizi binanın yanına getirip transform derseniz ve menüden renkli olanı seçersiniz, üzerinde yazan kadar mananız varsa basal golem metapod'a dönüşür ve bir süre sonra o unit haline gelir. Seçilemeyenler için research gerekir onu biraz sonra anlatıcam. Binaları birbirinden ayıran özellik sağladıkları unitlerin farklı olması. Rune stone; Mystra ablanız sizi kutsasın: mage, gnome, stone golem ve wrym isterseniz bizi deneyin. Önemli unitleri ayrıca anlatıcam bunun yanında diğerlerinin özellikleri kitap ikonunda anlatılıyor.

Arbor Lodge: Doğa eviniz! Druid, ranger, griffin ve nymph doğanın içinden sizin için geldiler...

Barrack: Warrior, ranger veya paladdin'e ihtiyacınız olursa bizi seçin.

Crypt:

Necromancy? Bizde bol bol var! Zombie, gargoyle, ghoul ve wraith'de bir numara! Yine bekleriz...

Temple: Sune, Azuth, Helm? Hepsi burda! Cleric, Fury ve paladdin'leri hizmetinizde!

Şimdi her senaryoda farklı kişiler var ve bunları ilgilendiren binaları var. Bölüme başladığınızda o bina kurulmuş oluyor. Onun için research'de hem o binada hemde başka binada çıkan unitlere öncelik verin. Research demiştim di mi? Şimdii oyunda birşey öldürünce, birşey yapınca (transform, basal-golem yapma falan) experience alıyorsunuz. Research ikonunu kullanarak experience'inize yeten birimi research ediyorsunuz ve basal-golemlerinizi o birime transform edebiliyorsunuz (ilgili binanın yanında). Demin dediğim gibi iki binada da çıkan birimler: **Ranger** (Arbor lodge, barrack), **Paladdin** (Temple, barrack) oluyor. Eğer asıl binanız **arbor lodge, barrack** ya da **temple** ise öncelikle bunları research edin. Research ettikten sonra o birim kadar experience'iniz siliniyor. Ayrıca senaryolarda karakterler değiştiği için hepsini birden research edemiyorsunuz. Senaryo değişince experience sıfır oluyor ve research'ler siliniyor, o yüzden ihtiyacınız olanları research edin. Bazı önemli birimler:

Cleric: Kılerik diye okunur. Heh heh dalga geçiyordum. Neyse bir sürü ıvır zıvır dışında (kitap ikonundan okuyun ben önemli olanları yazıyorum) heal güçleri vardır. 5 mananınızı yiyip 5 hp. iyileştirirler. Çok mananız varsa **stone golem** devirebilir (tabii onu heal yapacam diye mananız biter onun için savaşta değil de iyileştirmede kullanın). Sadece et ve kemik canlıları heal eder (undead ve golemlere olmuyor yani).

Druid: Bu da duruiyd diye okunur geyiği yapmıycam onun yerine çevredeki hayvanlardan gelen saldırılardan hasar almadığını söyliyim yeter.

Fury: Ayy en gıcık unit. Research etmeyin diye yazdım. Sadece bir birime (birim-unit?) saldırır. Düşman ölünce basal golem olur. İyi güzel de niye durduğu yerde enerji kaybediyor? Düşman (saldırdığınız, zaten hareket de etmiyor) dışındaki birimlerden hasar almaması güzel de saniyede 1 hp. kaybedince düşmana zaten gerek kalmıyor. Kısaca yapmayın....

Gargoyle: Severim, gençlik aşkım. Her bişeyin üstünden uçarlar. Beş-altı tane olunca etkilidirler.

Griffin: İlk öpücük, hiç unutamam, çok severim, gargoyle'dan daha iyi. O zaten kasıntının tekiydi. Hem bu daha güçlü sonra— Eeee yani güzel unit demek istiyorum. Tek bir kusuru var eşya taşıyamıyor. Düğüne bekleriz...

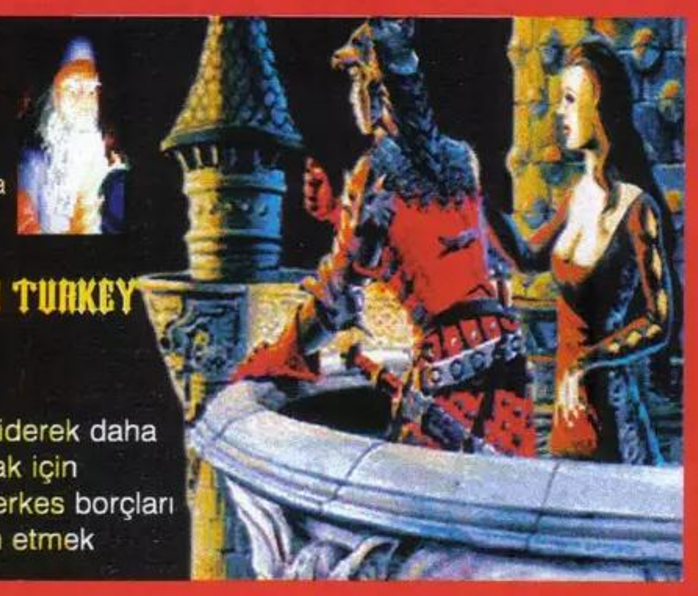
Ghoul: Bunu da ilk senaryodan (necromancer seçmiştim de) tanırım. İyidir, hoştur. En sevdiğim özelliği bir koyup bir alması, yanlış anlamayın demek istediğimin vurup 1 hp hasar verdikten sonra 1 hp geri kazanması drain olayı yani...

Gnome: Repair man... Herbişeyinizi onarır, yamar, düzeltir. Binaların tepesine çıkar +1 defense alır. Golemleri sadece bu onarır. Karşılığında 5 mana alır, üstü kalsın.

Paladdin: Solamnic Knight'ları tercih ederim ama burda yok (zaten yalan söylüyorum solamnic knight'ları hiç sevmem geyik olsun diye yazdım. Özellikle bıyıklarına gıcık oluyorum. Yaşasın Takhisis!). Olsun bu da yeter. İyi savaşır, heal eder. Elinden her iş çıkar çamaşır, bulaşık. Çok güzel yumurta kırar bi yersiniz 10 manaya Heal eder.

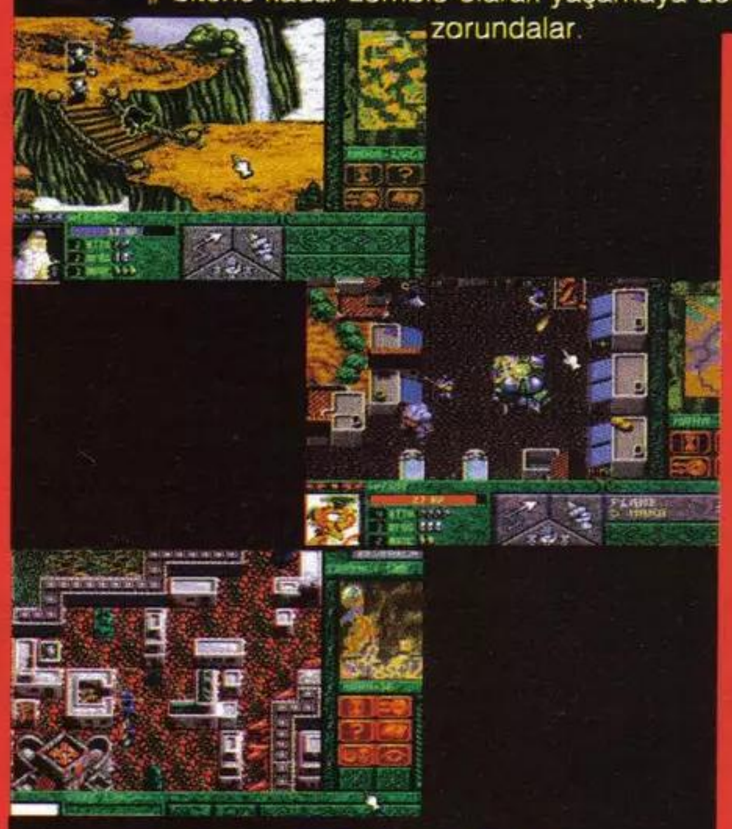
Stone Golem: Tam Engin Abla'mıza göre büyük büyük. Basal'ın abisi. Şöyle 10 tane yaptınız mı düşmanı mahf

Wizard:
İnsanların aktif cinsel hayatlarının 45-50 yaşına kadar sürdüğünü düşünürseniz neden bütün wizard'ların yaşlı olduğunu anlarsınız. Bir yaştan sonra can sıkıntısından sağa sola fireball atmaktan başka yapacak bişey kalmıyor....



FORGOTTEN REALMS V.2 THE CHARACTERS FROM TURKEY

Zombie:
Hayat zorlaşıyor giderek, zamlar, insanların giderek daha çok borçlanıp sonra da borçlarından kurtulmak için ölmeleri zombie sınıfını ortaya çıkardı. Artık herkes borçları bitene kadar zombie olarak yaşamaya devam etmek zorundalar.



Magic

edersiniz. Hele yanlarında gnome varsa...
Bunların dışında öküz kadar experience isteyen wraith, nymph ve wrym var ama onları da siz görün heyecan olsun (ya da kitaptan okuyun heyecanı kaçsın). Sizin dışınızda başka birimlerde var ve bunları iki tarafta yönetemiyor ve ikisine de saldırıyor. Hoş bişi. Diğer bir yenilik ise (warwind'de de var) item olayı. Binaları, heykelleri yıkınca içlerinden item'lar çıkıyor. Bunları almak için üzerlerine yürümeniz yeterli, biriminize çeşitli güçler veriyorlar ya da üzerine sol tuşla clickleyip kullanılıyorlar (heal, repair, büyü falan). Bu da oyuna ayrı bir tat katmış. Sarı cisimleri kaçırmayın mana veriyor. Sanırım tüm sistemi anlattım şimdi öğütler falan veriyim:

- Dişlerinizi her yemekten sonra fırçalayın.
- Nasıl olsa yazarım diyip yazınızı son güne bırakmayın.
- Rahat duruni kaşınmayın, başınıza bela almayın, yazar olmayın! Benim halime bakıp tekrar düşünün...
- Oyunlar ilgili soruyorsanız bir kere bölümün başında hemen 4-5 tane basal golem elde edin. Mana göndermek için mana'nın 10 olması gerekmez istediğiniz zaman gönderebilirsiniz. 5 tane hem savunma için yeterlidir hem de mana toplamak için. Bundan sonra yaptığınız basal golemleri yakındaki binada transform edin.

Stone Golem:
Uzun araştırmalar sonucu, İETT işletmesi kurulduktan bir süre sonra ortaya çıkmaya başlayan bu yaratıkların saatlerce duraklarda beklemek zorunda kaldıkları için önce taşa, sonra da taş goleme değişen İstanbul'lular olduğu ortaya çıktı

FORGOTTEN REALMS V.2 THE CHARACTERS FROM TURKEY

Cleric:
Üniversite ye girmek kadar mezun olmak da zor olduğundan, tıp fakültesinde yıllarca sürünüp mezun olamayan zavallılar içlerindeki iyileştirme isteğini cleric olup parti'lere katılmakla gidermek zorunda kaldılar

- 4-5 kişilik bir grupla foundation arayın. Yeni bir bina kurun. Bence en iyi karışımlar: Crypt-Rune Stone, Arbor Lodge-Barrack, Temple-Barrack. Bunları yaparken habire düşman saldıracak ufak ufak temizlemeye başlayın fazla olurlarsa yenmesi zor olur.
- Savaşırken hp'si beşten aşağı düşenleri kaçırın. Hasar alan basal golem'leri transform yapın. Full hp olarak döneceklerdir.
- Basal golemlerin yanında güçlü birimler (savaş için değil koruma için) olsun. Savaşta fazla iyi değiller.
- Mana toplamak için beş altı tane basal golem ayırmanızı söylemiştim. Şimdi de onların yanında bir gnome durmasını söylüyorum (repair için).
- İyileştiren, onaran item'ları kullanabilecek unitlere taşıtın. Yani golemlere heal salve taşıtmak pek bir işe yaramaz. Yani acil bir durumda golem onu yaralı birime götürene kadar o birimin ihtiyacı kalmayabilir (ölür demek istiyorum)!
- Bölüm sonuna doğru yani zafer kesin olduğu zaman düşmana ait herşeyi yakıp yıkın (görevler genellikle herşeyi yok etmek olmuyor), mana toplayan basal golemlerinizi transform edin bir sürü experience kazanın hatta imkanı varsa o zamandan research'ü tamamlayın. Gelecek level zamanınız olmayabilir.

Oyun hakkında söyleyecek başka şey kalmadığına göre yorumlarımı yapabilirim. Fark ettiyseniz bu oyun da Dune 2 gibin furyasından biraz etkilenmiş. Ama sadece onun real time'ından ve bina kavramından almış. Oyunun geriye kalanı frp öğeleriyle süslenmiş. Öyle ki dune 2 gibinleri oynarken aldığınızdan daha değişik bir haz alıyorsunuz. O yüzden bu oyuna tam bir dune 2 gidin ya da tam bir frp demek mümkün değil. Onun için diğerleriyle karşılaştıracak birşeyi yok. Asıl önemli olan bu oyunu ALMANIZ gerektiği. Ciddi söylüyorum uzun zamandır bu oyunu oynadığım kadar eğlenmemiştim. Herşey özenilerek yapılmış. Grafikler, müzikler, sesler, demolar hepsi mükemmel ve en önemlisi sıcak (benim oyunlara bakış açım sıcak-soğuk şeklindedir. Lords of the Realms 2 yayınlansaydı anlardınız.) bir atmosferi var. İnsanı içine çekiyor. Detaylar, renkler... Ekranda nereye clicklerseniz clickleyin aşağıda resmi çıkıyor. Ekrandaki animasyonlar, **her levelda değişen binalar** (özellikle bunu gözünüze sokmak istedim çünkü başka oyunda yok (değişen derken resmini kastediyordum (cast-ediyorum kelime oyunu))), mümkün olan herşeyin seslendirilmiş olması, değişik senaryo sistemi ve senaryolar çok çok güzel olması. Demolar gerçekten çok güzel nasıl olduğunu anlatmıyorum mutlaka alıp görün (Sadece render değil). Gerçekten de cd'sine verdiğiniz her cent'e değecek (dolar üzerinden değil mi?) bir oyun, lütfen alın. Hani bilirsiniz benim beğendiğim çoğu oyun güzel olur ve ben her oyunu beğenmem. Yani olay bu... Şimdi yerim olduğuna göre biraz mavra yapabilirim. Ben mavraların yazı sonlarında olması gerektiğine inanıyorum. Yani bir oyunun girişinde ilgisiz bir şekilde "ya Serkan ne salak di mi?" şeklinde girmek? ne biliim pek çekici gelmiyor ben onun yerine oyunla ilgili yaratıcı girişler bulmayı seviyorum. Zaten Serkan salak bir insan değil, dergiye geldiğimde lens'lerimi ilk o farketti. Neyse zaten bu olay beni ilgilendirmiyor ayrıca ne demek? isteyen herkes frp oynayabilir sana ne? (Yok canım nereden çıkarıyorsunuz, ben başkasına söylüyorum adı da eee eee Gö-Gö-ee-hah- Gözde! ilk okul arkadaşım dün aradı da "Serkan da mı frp oynuyor ay inanmıyorum" dediydi onun için yani..) Neyse ben asıl söylemek istediklerime geçeyim. Geçen ay aranızda değildim (yaa hem de ilk renkli sayımızdı lanet olsun!) bunun nedenide zör zar ve de sabahlayarak yazdığım Lords of the Realms 2'nin grafiklerinin çalınamaması (benim suçum değil yani) böylece sayfasının olamaması vs. Bu yüzden çok istememe rağmen o sayıda olamadım, kader... İkinci önemli nokta Indy 4 yazısı, ben o yazısı açık ve anlaşılır şekilde yazmaya çalıştım. Ama yer az olduğu için biraz kısaltmak zorunda kaldım, sonuçta oradaki herşey doğru ve hangi çubuğa oric. atılması gerektiği de yazıyor. Yine takılan olursa dergiye telefonunu bıraksın on-line help yapalım. Söylemek istediğim üçüncü ve son şey ise Syndicate Wars yazısı. Mert bey beğenmemiş. Yazının kötü olması benim suçum değil çünkü oyunu doğru dürüst oynayamadım. Bendeki rip'i save etmiyordu o yüzden ilerleyemedim. Oyunun cd'si ise Almanya'da İntel'le gününü gün ettiği için olmadı olamadı. Syndicate 3 daha iyi olacak, umarım, belki!? Az kalsın unutuyordum internet adresinde benimde köşem var beklerim efendim (a page from turtle'spell book). Bu arada merak eden olursa bu yazıyı yemeden içmeden 3 saatte yazdım. Gelecek ay silah kiralıyıp şeytan öldürcez. O zamana kadar hoşçakalın, Blood&Magic ve Daggerfall alın ve bir de Praise you Hamanu diyorum, demekteyim, dedim bile, de—.....

☒Efe "turtle" Mumoğlu

FİRMA: INTERPLAY
TÜR: REAL-TIME STRATEJI
SİSTEM: 486 dx-33, 8 MB RAM, 1 CD 35MB HARDISK
GENEL: %96

AKTİF BİLGİSAYAR

-PC-CD-MULTIMEDIA-
-HARDWARE-SOFTWARE-

NİŞANTAŞI (212) 2478299

ETİLER (212) 2653921

EN YENI CD OYUNLARI :
RED ALERT - FIFA 97 - LARRY 7 - PHANTASMAGORIA 2
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 - TOMB RAIDER
BLOOD & MAGIC - SKY NET - NEVER HOOD - WARWIND
SWIV - NASCAR RACING 2- HUNTER / HUNTED
DESTRUCTION DERBY 2 - PRIVATEER 2 - DIABLO

LOGO - ETA İŞ Programları

RAM & CPU

10X CD-Rom 12X Cd-Rom

En son çıkan PC - CD ve Disket Oyunları ve Utility Programlarını bizden Temin edebilirsiniz.

VIDEO CD VE CDI FILMLERİ SATIŞ VE KİRALAMASI

PRO 2000 by Inselberg

Inselberg

Bilgisayar dünyasındaki dostunuz

HER TÜRLÜ UPGRADE İHTİYAÇLARINIZ İÇİN BİZİ MUTLAKA ARAYIN.

NETAŞ GSM 903- 933

Pent.166-200 Pro 2000

Raks Yetkili Bayii

Siparişleriniz APS ve Kargo ile Türkiye'nin her köşesine adrese teslim edilir.

MERKEZ:
Valikonağı Cd. Polat Psj.
No:52/17 Nişantaşı
İSTANBUL
Tel:(212)2478299

ŞUBE:
Zeytinoğlu Cad. Uğur Apt.
No:23/10 *(Akmerkez Karşısı)* Akatlar-Etiler/İST.
Tel :(212) 2653921
Fax:(212) 2573889

Master Of Orion II, klasik uzay stratejilerinden çok farklı olmasa da, göz alıcı grafikleri ve kolay kullanıcı arabirimi sayesinde, oyuncuyu kolaylıkla etkisi altına alabilen bir oyun. Bu tür uzay stratejileri nasıl olur? Bilmem kaç bininci yılda, dünya artık insanlara dar gelir, yeni teknolojiler geliştirip yıldızlara açılırlar. Başka sistemlerde koloniler kurarlar. Bu arada ırkımızı rahat bırakmazlar, dost uzaylıların yanında kötü uzaylılar da baş gösterir ve insanlara savaş açarlar. Düşmanla savaşılır, yeni dünyalar kazanılır, bu arada biraz ticaret de yapılıp birkaç milyon kredi kazanılır, falan filan. İşte oyun bu mantık üzerine konuşlandırılmış ve güzel grafiklerle paketlenip servis yapılmış. Start alırken ilk yapmanız gereken şey kendinize bir ırk seçmek. İnsan ırkının yanında oniki değişik ırk daha mevcut ve herbiri de değişik özelliklere sahip. Oyunun taktiklerine geçmeden önce, ırk seçiminin oyun akışında, oyun stratejinize paralel olarak oldukça etkili olduğunu göz önüne alarak, ırkları kısaca tanıtmanın yararlı olabileceğini düşündüm. Şimdi, sırasıyla bu ırkları inceleyelim...

Alkari: Uçan sürüngenlerden türemiş bir ırk. Pilotaj yetenekleri oldukça gelişmiş durumda. Dolayısıyla uzay savaşlarında +40 defans bonusuna sahipler (Bonus ve penaltı puanlarının ne anlama geldiğini ileride açıklayacağım... Bekleyin, çok yakında...). Alkari'lerin anavatanları bir zamanlar Orion'luların elinde bulunduğundan, gezegenleri eski değerler açısından da oldukça zengin. Yönetim şekilleri ise diktatörlük.

Meklars: Sibernetik bir ırk ve fazla gıdaya ihtiyaçları yok. Diğer ırkların aksine her ünite (milyon nüfus), ½ yiyecek ve ½ üretim puanı harcıyor. Sibernetik yapıları ise, savaşlardan sonra gemilerini tamamen onarmalarını sağlıyor. Her savaş turundan sonra da gemi yapısının %10'u ve iç sistemlerin %5'i tamir ediliyor. İşçilerin her biri fazladan +2 üretim puanına sahip. Bu ırk da diktatörlük bağımlısı olarak varlıklarını devam ettiriyorlar.

Bulrathi: Bu ırk ise ayı benzeri bir görünüme sahip. Yaşadıkları gezegenin güçlü bir yerçekimine sahip olması sayesinde oldukça güçlüler ve ağır yerçekimi olan gezegenlere oldukça kolay uyum sağlamaktalar. Agresif yapılarından dolayı uzay savaşlarında +20, yer savaşlarında ise +10 saldırı bonuslarına sahipler. Bu ırk da diktatörlükle yönetiliyor.

Mrrshan: İsimlerinden de anlaşılacağı gibi bu ırkın, kedilerin uzay ötesinden akrabaları olma olasılığı olası. Dolayısıyla altıncı hisleri oldukça kuvvetli ve gemilere yapılan saldırılarda +50 vuruş bonusları var. Çoğu anadan üryan savaşçı oldukları için haliyle yaşadıkları gezegenlerdeki zırh sistemleri ve savaşçıların maksimum sayıları ve oranları ikiye katlanıyor ve gemi subaylarıyla güneş sistemi liderlerinin deneyim seviyeleri daha hızlı artıyor. Anavatanları mineral bakımından oldukça zengin ve yine bu ırk da diktatörlükle yönetiliyor.

Darloks: Kolayca şekil değiştirebilen bir ırk ve casusluk işlerinde üstlerine yok. Her türlü insanın şekline bürünebildiklerinden casusluk görevlerinde, casusların +20 bonusları var. Uzun menzilli radarlar için ise gemilerinde görünmezlik kalkanı mevcut... Evet, evet, yine diktatörlük...

Psilons: Düşük yerçekime sahip bir gezegende yaşıyorlar ve fevkalade (ne demekse?...) araştırmacı bir ırk. Her bir ünite nüfus, +2 araştırma bonusuna sahip. Oldukça yaratıcılar ve araştırma potansiyelleri bitmez tükenmez bir sınıra sahip...ve maalesef, yine diktatörlük. (Böyle bir ırk için oldukça tuhaf bir yönetim biçimi. Genelde uçuk bilim adamları çoğu zaman dikte edildiklerinin farkında bile değillerdir...)

Elerians: Elerianlar insanlara en çok benzeyen ırk. Mistik güçlere sahipler, ve daha oyun başında, araştırma yapmaya gerek duymadan tüm gezegenler hakkında bilgi sahibiler. Ayrıca tüm uzay haritası boyunca, her türlü düşman ve dost uzay gemisi aktivitelerini izleyebilirler. Mistik güçleri, savaşta ileri görüş kabiliyeti sağlayarak hem saldırıda hem de savunmada kendilerine +20 bonus puanı verir. Telepatik güçleriyle de beyinleri kontrol altına alarak korunmasız düşman gezegenlerini ve gemilerini ele geçirebilirler, ve ele geçirdikleri gemileri kendi filolarına katarak kullanabilirler. Casusluk faaliyetlerinde ise +%10 bonus elde ederler. Yönetim biçimleri ise derebeyliktir. Benim gördüğüm kadarıyla, yönetmek için seçilebilecek en uygun ırklardan biri...

Sakkra: Sürüngen bir ırk ve üreme kapasiteleri normalden fazla. Normalden iki kat daha hızlı ürüyorlar. Yerin hem altında, hem de üzerinde yaşayabildikleri

için, gezegenin maksimum nüfusunun iki katı nüfusa ulaşabiliyorlar. Yerin dibinde yaşadıklarından mıdır, nedir, topraktan da iyi anlıyorlar (ya da tarımdan diyelim). Her çiftçi +1 yiyecek bonusuna sahip, ancak casusluk duyguları fazla gelişmemiş. Bu tür aktivitelerdeki bonusları ise -10. (Bu bonus, monus ne ayak diyenlere... Merak etmeyin, anlatıcaz dedik ya, bu bonusları). Oldukça büyük bir anavatanları (ana gezegenleri) var ve derebeylikle yönetiliyorlar.

Gnolams: Bunlar da cüce bir ırk. Cüce müce ama ticarete kafaları hormonlu gibi çalışıyor. Toplumun düzeni ticaret ve para üzerine kurulmuş. Hazineye giren gelir, nüfus başına +1 BC (milyar kredi) daha fazla. Şans faktörleri ise boylarıyla ters orantılı. Doğal felaketlerden asla etkilenmezler. Ancak gezegenlerinde yerçekimi düşük olduğundan yer savaşlarında -10 penaltı puanları var. Ve yine bu ırk da diktatörlükle yönetiliyor.

Silicoids: Silicoid'ler kristal bir yapıya sahipler ve mineralle besleniyorlar. Ancak nüfus artış hızları düşük ve normalde -50 puana sahip. İğrenç bir görünüme sahip olduklarından diğer ırklarla anlaşmaları oldukça zor oluyor. Dolayısıyla diğer ırklardan gemi subayı ve sistem lideri kiralarken normalin iki katı kredi ödemek zorundalar. Yönetim biçimleri mi? Tahmin ediverin artık. Ben tekrarlamaktan sıkıldım...

Humans: Ve işte insanoğlu. Bizim ırkımız... Burada bir alkış istiyorum... Tamam kesin, laubalilik istemez... İnsanlar oyunun en karizmatik ırkı (Karizma; eski Yunanca'da "Tanrı vergisi" anlamına geliyormuş). Yani doğuştan lider vasfına sahipler. Yıldızlararası ilişkilerde +%50 diplomasi bonusları var. Bu da onlara ne kazandırıyor? Tüm lider ve subay kiralamalarda %50 tenzilat... Demokratik yönetime sahip tek ırk olduğunu da söylemeden geçemeyeceğim...

Trilarians: Sıvı bazlı bir yaşam biçimleri var. Gezegenleri tamamen okyanusla kaplı olduğundan normalin üç katı nüfusu barındırabiliyor ve her çiftçi nüfus birimi başına 3 yiyecek birimi yetişiyor. Trans-boyutlu (boyutlar ötesi) bir ırk olduklaından uzayda telepatiyle dolaşabilirler... Hemen heyecanlanmayın. Hayır, istedikleri yere bir anda gidemezler ama her turda 2 parsec daha hızlı ilerlerler ve savaş hızları 4 birim çoğalır. Çok üzgünüm ama bunlar da diktatörlükten kurtulamamışlar.

Klackons: Hayatlarından oldukça hoşnut, böcek benzeri bir ırk. Bunların da telepatik iletişimleri gelişmiş ve tüm işçiler yekpare vücut gibi hareket etmekte. Sonuç olarak, Klackon'lar tüm ırklar içinde tek birleşik haldeki devlet. Mükemmel işçi yapılarından dolayı yiyecek ve endüstri puanları birim nüfusta +1 daha fazla. Ancak yaratıcılıktan yoksun olduklarından yeni teknoloji üretiminde oldukça geriler.

Custom: Bu da Tutor ve Easy level'lar hariç diğer zorluk derecelerinde kendinizin yaratabileceği bir ırk. Gereken değerleri seçerek toplam puanınız sıfır ya da sıfırdan büyük olmak kaydıyla, istediğiniz özellikleri seçerek oyuna başlayabilirsiniz...

●Eklemek istediğim son bir şey daha var. Bütün ırklar boyunca diktatörlük, derebeylik, demokrasi falan dedik ama inanın, yönetim şekli oyuna ne gibi etki ediyor çözemedim.

İşte böyle... Kısaca tanıtalım dedik, ama biraz uzadı. Yine de, her bir ırkın özellikleri oyunun gidişatına farklı etki ettiğinden buna mecbur kaldım... Oyunda ne yapması gerektiğini hâlâ anlamayanlar varsa,

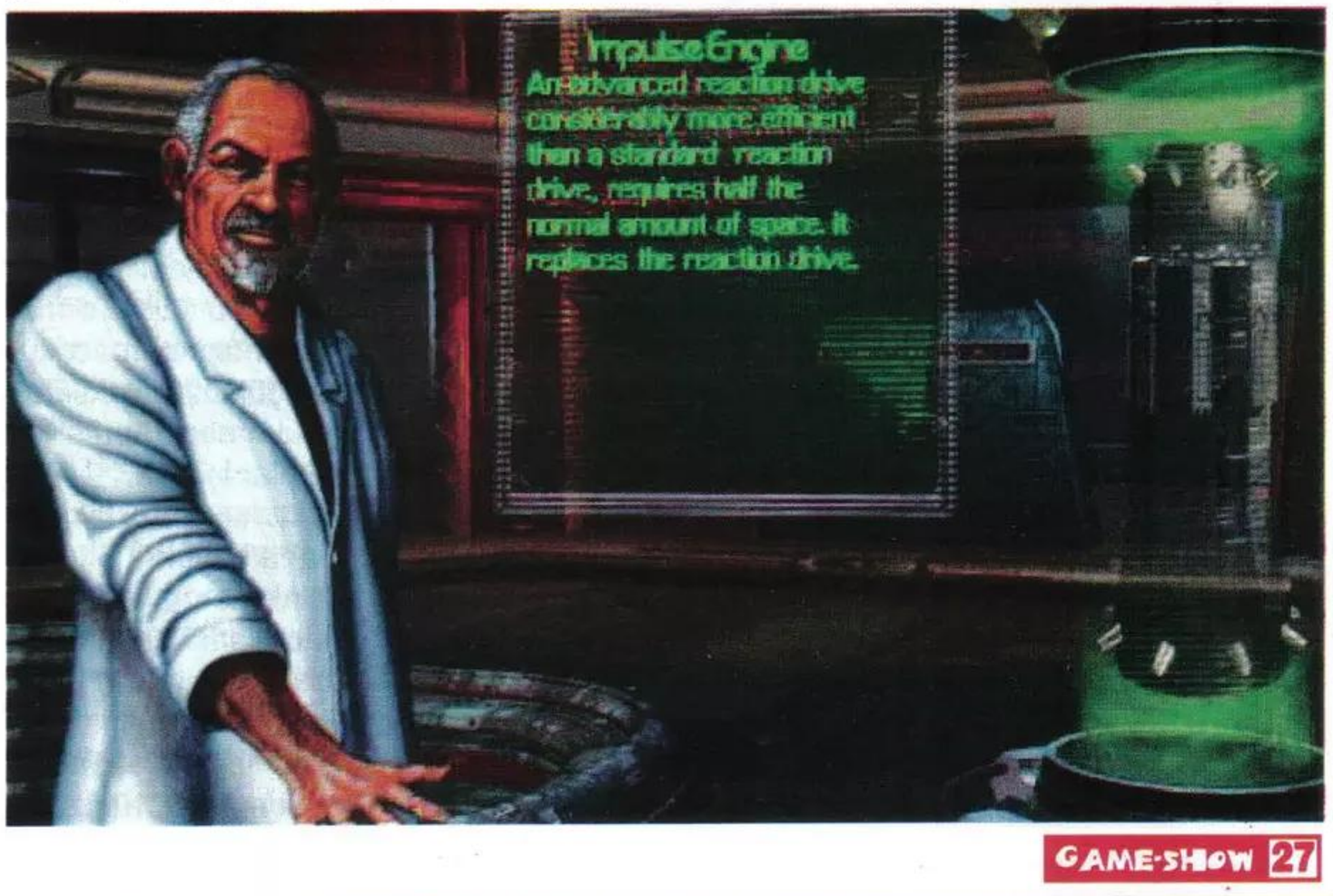
BATTLE AT ANTARES

bir özet geçelim. Oyun kendinize ait bir gezegende başlıyor. Harita üzerinde sahip olduğunuz yıldıza tuşlarsanız yapılarınızı gösteren koloni ekranınıza girersiniz. Amaç her yerleştiğiniz gezegende nüfusunuzu arttırmak, gerekli yiyeceği sağlamak, teknolojik düzeyinizi geliştirmek ve düşmanla savaşarak tüm galaksiyi ele geçirmek. Şimdi bunların nasıl yapılacağını sırayla anlatalım. Önce ikonlar ve pencereler...

Ana ekrana girdiğinizde, bir anda galaksinizin yapısını gösteren bir haritayla karşılaşıyorsunuz. Oyunun güzel tarafı her oyuna yeni başlayışta rastgele bir harita karşınıza çıkıyor. Yıldızlara tuşlayarak, size ait değilse sisteme ait gezegenlere; size ait bir yıldız sistemiyse, sistemdeki kolonilerinize ulaşabilirsiniz. Haritanın altında ve sağında bazı ikonlar göreceksiniz. Sağdakilerin ilki yıldız tarihini gösterir ve her turda 0.1 artar. Onun altında **Treasury** yani Hazine ikonu vardır. Burada da, sahip olduğunuz toplam para BC (Milyar kredi) cinsinden gösterilir. Çift tuşlayarak çıkan menüden, halkınızdan aldığınız vergi miktarını arttırabilirsiniz. (+) ya da (-) işareti ile gösterilen ikinci satır her turda elde edilen geliri gösterir. Bir altta **Command Points** yani yönetim puanı penceresi bulunur. Buradan ise filonuza katabileceğiniz gemi miktarını kontrol edebilirsiniz. Parantez içindeki rakam toplam puanınızı, +/- işaretli rakam ise kapasitenizi gösterir. Her gemi için (-) puan, her kurduğunuz uzay üssü için ise (+) puan alırsınız. Negatif değerdeyse, her bir puan 10 BC kaybettirir. Gemilere ve üslere göre puan dağılımı ise şu şekildedir :

Frigate (-1), **Destoyer** (-2), **Cruiser** (-3), **Battleship** (-4), **Titanship** (-5), **Doomstar** (-6).

Starbase (+1), **Battle Station** (+2), **Star**



Fortress (+3), **Tachyon Comm.** (+1/üs), **Subspace Comm.** (+2/üs), **Hyperspace Comm.** (+3/üs).

Food Window, yani yiyecek penceresinde imparatorlukta üretilen net yiyecek miktarı gösterilir. Bu miktar pozitifse üretilen yiyecek paraya dönüşür, negatif olduğundaysa hazinenizden eksilir. **Freighters Window** nakliye gemileri ile ilgilidir ve ilk sayı kullanılmayan, boştaki gemileri; ikincisi ise elinizde bulunan toplam nakliye gemi adedini verir. Bu ikona çift tuşlayarak istediğiniz miktardaki gemi satışını buradan yapabilirsiniz. Sağ sütunda son olarak gördüğümüz **Research Window,** yani araştırma penceresi de şu anda araştırılan teknolojik projenin tahmini bitiş tur uzunluğunu ve toplam araştırma seviye puanınızı gösterir.

İmparatorluğunuzda bulunan bilim adamlarının sayısına ve liderinizin seviye puanlarına göre toplam puanınız artar ve araştırma süreniz kısalır. Yine bu ikona tuşlayarak, yapılan araştırma cinsini belirleyebilir ve değiştirebilirsiniz. Bu arada unutmadan, ekran üzerindeki her türlü bölge için farenin sağ kulağını çekerseniz, o madde ile ilgili yardım ya da bilgilere ulaşabilirsiniz. İşte, teknolojik listenizin her bir maddesi de farenizin sağ kulağında, ne işe yaradığını anlatan bilgiler içeriyor...

Haritanın altında ise, görünen ilk ikon **(Colonies)** sahip olduğunuz kolonilerin genel dökümünü verir. Buradan tüm kolonilerinizin; çiftçilik ve yiyecek üretimi, madencilik ve yapı ya da araç üretimi, ve bilimsel araştırma gibi birimlerini görebilir ve birbirleri arasında transferini sağlayabilirsiniz. Bunu aynı koloni içinde yapabileceğiniz gibi, koloniler arasında da transfer gerçekleştirilebilir. Örneğin bir kolonide yiyecek üretimi fazlaysa, fazla üniteleri tutup araştırma bölümüne kaydırabilir, böylece gelişmelerin daha hızlı bir şekilde bitirilmesini sağlayabilirsiniz.

(Planets) yani gezegenler ikonundan, keşfedilen yaşanabilecek gezegenleri görebilir, buraları yaşanabilir hale getirmek için gemilerinizi gönderebilirsiniz. **(Fleet Overview)** pencerenizden ise emrinizdeki tüm gemilerin rota hareketlerini ve pilot atamalarını kontrol edebilirsiniz. Unutmayın ki pilotsuz bir gemi her türlü operasyonda etkisiz kalabilir. Ortaya geldiğimizde ikonları **(Zoom In/ Zoom Out)** gözünüze çarpacak. Eğer küçük bir galakside oynuyorsanız, bu ikonlar işinize yaramayacak, lakin daha büyük galaksilerde yıldız sistemlerini daha yakından görmenizi sağlayacak. Bu ikonun bir sağına geçtiğimizde **(Leaders)** yani liderler ikonunu görürüz. Tur geçtikçe ara sıra ekranda bazı ziyaretçi uzaylılar belirerek belirli bir ücret karşılığında bize katılmak istediklerini söylerler. **"Hire"** seçeneğiyle bunları kiralayabilir, ya da reddedebiliriz. İşte buraya girdiğimizde , ziyaretteki ve kiralanan liderlerin listesiyle karşılaşırız. En üstte **(Colony Leaders)** ışığı yanıyorsa, güneş sistemi liderlerini, **(Ship Officers)** yanıyorsa gemi subaylarının listesini görürüz ve gemilere ya da güneş sistemlerine atamalarını yapabiliriz. Her liderin altından ise kendisi ile ilgili bilgiyi okuyabiliriz. Eğer subay ya da lider kiralanmış ancak herhangi bir yere atanmamışsa **Pool,** yani kızakta olduğunu; yerin ya da geminin adını görerek de bir sisteme ya da gemiye atanmış olduğunu anlayabiliriz. **For Hire** ibaresi ise liderin henüz kiralanmadığını, ancak otuz günlük ziyaret süresince istediğiniz zaman kendisini kiralayabileceğinizi anlatır. (Races) ırklar butonundan ise, galaksi içinde ilişkide bulunduğunuz ırkların listesine ulaşabilir, savaş ilan edebilir, her türlü casusluk ve haberalma aktivitelerinizi yürütebilirsiniz. İleride bahsedeceğim koloni penceresinden üreteceğiniz casusları, işte bu pencereden ilişkide olduğunuz ırklara casusluk yapmaya gönderebilir ve teknolojilerini çalabilirsiniz. Ancak unutmayın, casuslarınız yakayı ele verirlerse, dost ve kardeş komşunuz galeyana gelip bunu savaş sebebi sayacaklardır. Audience ikonuyla da, istediğiniz ırkla haberleşip bilgi veya teknoloji alışverişinde bulunabilirsiniz. Gelelim komşu ikona... **(Info)** ikonundan oyunla ilgili her türlü yardımı alabilir, teknolojik olarak elde ettiğiniz bulguları değerlendirebilir, yükseliş grafiğinize, gelir ve giderlerinize, ve daha birçok bilgiye ulaşabilirsiniz. Tabii, ingilizceniz yeterliyse...

İşte böyle... Hemen hemen tüm ikonların ve pencerelerin ne işe yaradığını söyledik. Yalnız bir pencere kaldı, o da koloni penceresi. Yani, bir koloniye ait binaları ve üretim durumunu kontrol

ettiğimiz ekran... Burası daha detaylı bir anlatım gerektirdiğinden bunu sona sakladım. Yukarıda da bahsettiğim gibi, harita üzerinde size ait olan yıldızlara çift tuşlayarak bu ekrana ulaşabilirsiniz.
Ekran açıldığında, görebildiklerimiz neler, kısaca bir göz atalım...
En sol üstte, sistemdeki diğer gezegenler (bunlarda da kolonilerimiz mevcutsa tuşlayarak bunlara ulaşabiliriz), gezegenlerin yanında gelirler hanesi (en üstte gelir durumu, altında yiyecek, daha altında üretim ve en altta da araştırma kapasiteleri gösteriliyor ve ayrık duran imgeler üretim fazlasını belirtiyor), bunun yanında nüfus ve iş dağılımı (her bir insan simgesi bir milyon nüfusa eşit ve en üsttekiler çiftçiler (besin üretimi için), altında işçiler (gemi, bina vs. yapımı için) ve en altta bilim adamları (araştırma için) görünmekte ve birbirleri arasında ya da koloniler arasında transfer yapılabilmekte) ve en sağda ise üretim ya da yapı penceresi göze çarpıyor.
Üretim penceresinde, o anda üretilmekte olan birim ve üretim süresi görülebilir. **"Change"** ikonundan üretilen birimin değiştirilmesi, **"Buy"** ikoundan ise belli bir ücret karşılığında sürenin bitmesi beklenmeden üretilen birimin satın alınması yoluyla bitirilmesi sağlanabilir. **"Change"** ikonuyla üretim penceresine girildiğinde ise karşımıza sağda binalarınki ve solda da askeri birimlerin ve gemilerinki olmak üzere iki liste çıkar. Araştırmalarımız sonuçlandıkça üretilecek birimler bu listelerde belirir ve üretim için seçilebilir. Bina listesinde (sol taraf) en üstte görünen **"Trade Goods"** seçili ise, üretim paraya; **"Housing"** seçili ise üretim nüfusa dönüşür.
Araştırmalarda silah, kalkan vs. gibi projeler sonuçlandıkça, gemi dizaynları (oyunun seçili zorluk derecesine göre - **Tactical Combat** seçeneği) otomatik olarak en son teknolojiye göre düzenlenir, ya da bu seçenek seçilmemişse bu dizaynları bizim yapmamız gerekebilir. Bunun için **"Refit"** ya da **"Design"** menülerinden birine girerek yük limitini aşmamak kaydıyla,

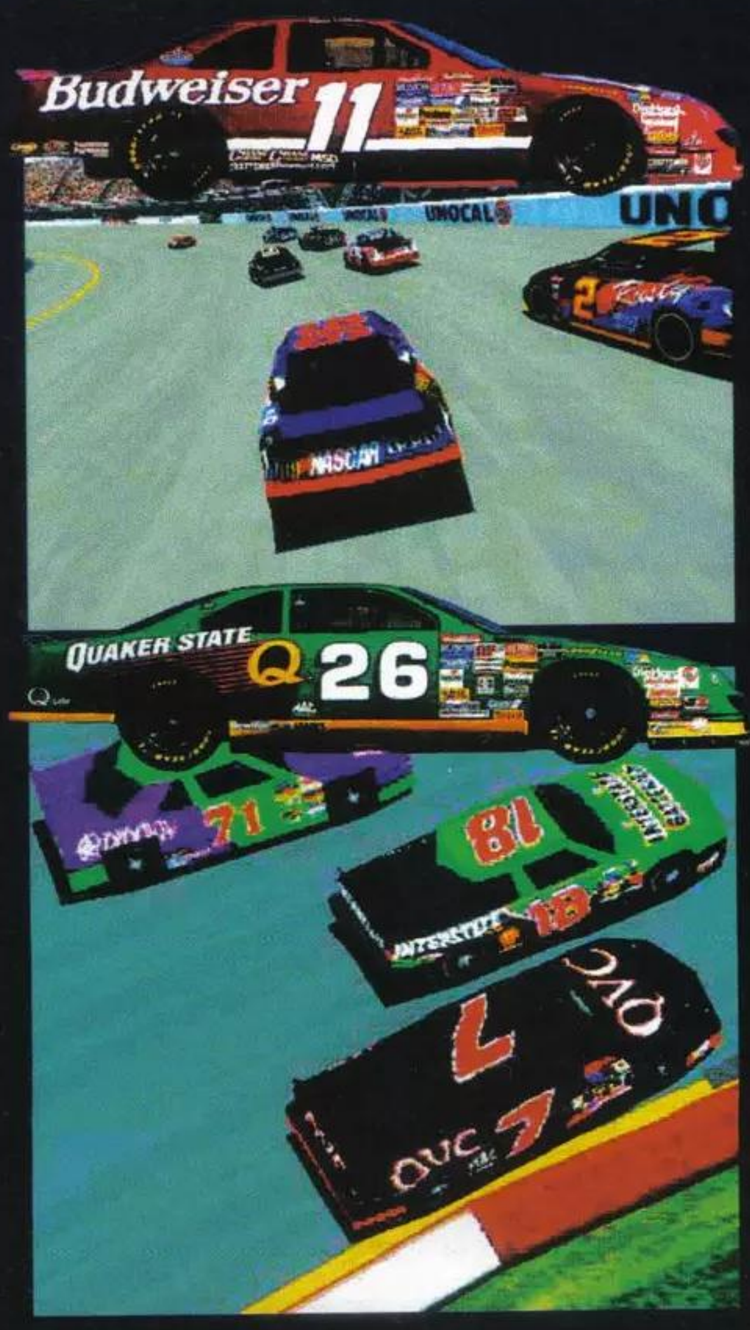
ISIM	SINIF	MAAS	LEVEL	YETENEK
Ailis	Gifted	100	2	Enviromentalist, Spiritual leader, Medicine
Altos	Alkari Pilot	120	1	Helmsman, Fighter Ace, Navigator
Androgena	None	110	2	Farming Leader, Financial Leader, Labor Leader, Medicine
Aquasarrious	Trilarion Nav.	90	1	Navigator, helsman, Weaponry
Black Razor	Enforcer	190	2	Assassin, Spy Master, Farming Leader, Financial Leader
Brainac	yok	random	2	5 random Admin ozelligi
Chug	Planetologist	90	2	Enviromentalist, Researcher, Farming Leader
Claw	Taskmaster	160	3	Farming Leader, Labor Leader Operations
Crassis	Labor Leader	30	1	Labor Leader
Cyr	Fighter Ace	30	1	Fighter Ace
Diablo	Cyber Marauder	140	2	Assassin, Spy Master, Weaponry, Commando, Ordanance
Hawk	Astrogator	50	1	Helmsman,Navigator
Kirsus	Psilon Scientist	100	2	Science Leader, Researcher
Mystic X	bilinmiyor	???	3	8 Random ozellik
Sparky	Meklar C.baut	100	1	Engineer, Ordanance, Tech Knowledge (Damage Control)
Tulock	Bounty Hunter	200	3	Weaponry, Commando, helmsman, Navigator, Assassin
Zog	Gnal Capitalist	180	2	Financial Leader, labor Leaderr, megawaeth

istenen silah ve kalkanlar gemiye dahil edilebilir. **"Repeat Build"** ikonu ise sırayla listelediğimiz üretilecek birimleri döngüye sokarak, son üretim tamamlanınca tekrar listenin başına dönerek üretim listesinin tekrarlanmasını sağlar.
Kurulan binalar, teknolojimiz geliştikçe kolonilerimizin daha rahat yaşamalarını ve savunmalarını arttırmalarını sağlar. Örneğin, ilerledikçe android işçiler, çiftçiler falan yapıp nüfusumuzun tamamen bilimle ilgilenmelerini sağlayabiliriz. Ya da Terraforming denilen birimle, gezegenin doğal örtüsünün iyileştirilmesini, tarıma elverişsiz kayalık yüzeyleri, tarım yapılabilir hale getirilmesini sağlayabiliriz.
Bir de bonus ve penaltı puanlarından bahsetmiştik. Bildiğiniz gibi oyunda devamlı ilerleyen bir zaman kavramı yok. Turn butonuna bastıkça, tur geçmek suretiyle zamanı ilerletiyoruz. O yüzden, aceleci davranmadan her turda yapmanız gerekenleri bitirdikten sonra tur atlamanız daha yararlı. İster savaşlarda olsun, ister normal aktivitelerde, her tur geçişinizde bonus ya da penaltı puanlarınıza göre ilerleme ya da gerileme kaydedersiniz. Örneğin, koloni ekranında en üstteki parantez içindeki nüfus artış puanı bir sonraki turda nüfusunuzun kaç bin kişi artacağını, ya da ana harita ekranındaki araştırma ikonunun üzerindeki RP cinsinden puan, her tur atladıkça araştırmanızda elde ettiğiniz ilerlemeyi gösterir. 3000 RP'lik bir araştırma yapıyorsanız ve araştırma puanınız 250 RP ise, bu demektir ki 12 tur sonra araştırmanızı bitirebileceksiniz. İşte, oyun boyunca elde ettiğiniz bonus artışlarıyla bu değişik tipteki puanlarınızı arttırabilir, seviyenizi yükseltebilirsiniz. Böylece, araştırmalarınızı daha kısa sürede bitirebilir, gemilerinizin daha uzağa, daha çabuk ulaşmalarını sağlayabilir, savaşlarınızda daha dayanıklı olabilir, saldırılarda dayanıklılığınızı arttırabilir ve atışlarda vuruş olasılığınızı yükseltebilirsiniz. Bunun gibi bir çok örnek sıralamak mümkün. Daha önce ırk seçiminde açıkladığım bonus ve penaltı puanlarının işte bu şekilde bir etkisi var oyun boyunca...
İster hava savaşlarında olsun, ister yer savaşlarında, savaşlar satranç ya da FRP mantığıyla oynanıyor. Önce bir tarafın gemileri elindeki silahlara göre seçimini yaparak istediği gemilere saldırıyor, her geminin saldırı ya da hareket puanları tükenince, defansa geçerek diğer tarafın saldırılarını savunma bonuslarının elverdiğince geçiştirmeye çalışıyor. Dolayısıyla gemilerinizin silahları ve kalkanları ne kadar güçlüyse, hayatta kalmanız da o kadar kolaylaşıyor. Gezegeni koruyan tüm gemileriniz biterse, sıra gezegenin yörüngesindeki uzay istasyonlarına ve gezegenin kendisine geliyor. Yüzeye kurmuş olduğunuz savunma sistemleriniz güçsüzse, gezegeniniz ve koloniniz büyük kayıplar verebiliyor ya da tamamen düşman ellere geçiyor. O halde yapmanız gereken, her koloni kontrol ekranında bulunan **Refit** ya da **Build** tuşlarıyla gemilerinizin savunma ve silah sistemlerini keşfetmiş olduğunuz teknolojinin elverdiğince geliştirmek ve gezegen yüzeyine savunma sistemleri kurmak...
Son olarak söyleyebileceğim şey şu... Tur atlarken tek bir iş üzerinde yoğunlaşmayın. Yani örneğin, bir işi araştırmaya başlayıp bitirene dek tur atlatmayın ve her turda yapmanız gereken işleri bitirmeden **Turn** butonuna basmayın. Bir koloninizde üretim bitmişse, yenisi uygulamaya sokun, nüfus düşüşünden doğan sorunlar varsa bunları giderin, araştırmanız bitmişse bir yenisini işleme koyun, falan filan. Zaten her tur geçişte, gerektiğinde bir rapor verilerek yapmanız gereken işler gösterilecektir. Bunun uzay gemileri kolonilerinizi istilaya geldiğinde ve hazırlıksız yakalandığınızda çok gerekli olduğunu anlayacaksınız... Bu arada, ingilizcesi zayıf olanlara da bir müjde verelim. RAKS firması oyuna bir Türkçe açıklama kılavuzu iliştirerek orijinal kutusuyla piyasaya sunmuş. Kitapçık orijinal kitapçığa sadık kalınarak hazırlanmış. Kitapçık dediysek, piyasada kitap adı altında satılanlara taş çıkartır. 150 sayfalık kalınca bir başvuru abidesi tamamen türkçeye çevrilmiş ve kutuya dahil edilmiş. Ülkemizde bu gibi göz alıcı pazarlama tekniklerinin gelişmesini görmek oldukça sevindirici.
Bu seferlik de bu kadar yeter. Zaten yazı sınırını çoktan aştık. Yazılarım çok uzun oluyor diye sırf benim için dergi boyutu A4'e çıktı, yine sayfalardan taştık. Bu gidişle dergiden atılıcaz her'alde... Yeni yılda da "güç" sizinle olsun...

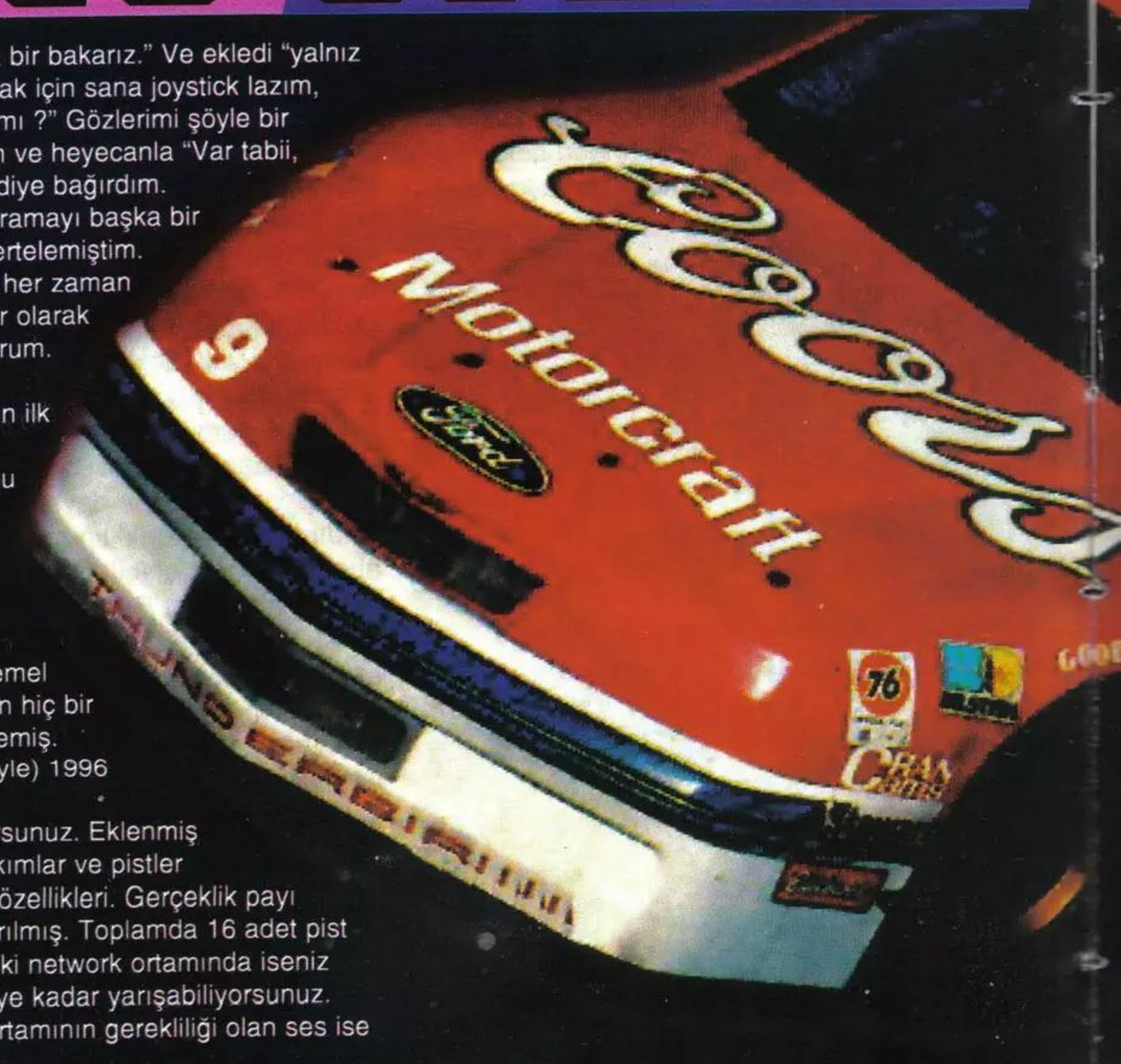
Ahmet 'Avenger' Ergen

NASCAR2

Her şey ama her şey üzerime geliyordu. Karabulutlar tepemde ve etraftaki derin sessizlik ise yaklaşan büyük bir fırtınanın habercisi gibiydi. "Neden" diye sorduğumda hiç bir cevap bulamıyordum. Çaresiz ve bir o kadar da bitkindim. Artık yürüyecek halim bile kalmamıştı. "Hayıııırrr !!!" diye bağırdım. Aslında ben bağırdığımı sandım. Çünkü haykırışım midemden gelen gurultulardan bile zayıf çıkmıştı. Bir kez daha bağırmayı, haykırmayı, kaderime isyanı denedim fakat olmadı, olmadı, olmadı !!! "Tamam, kabul yenildim, hadi al beni de kurtulayım..." dedim, o da olmadı. Yenilmek, kaybetmişliği kabullenmek bile beni kurtarmıyordu.
Birden ileride parlayan bir ışık ve toz bulutu gördüm. Hemen oraya doğru koşmaya başladım. "Belki" dedim, "Belki de o insanlar bana yardımcı olurlar. Beni bu arayışımdan, kendimi sorgulayışımdan kurtarabilirler. Belki de bana şahsiyetimin nerede olduğunu söylerler. Gölgesini arayan adam gibi ben de şahsiyetini arayan biriyim derim ve bana yardımcı olurlar". Etrafı bikinili, büyük göğüslü kızlar ve yüksek motor gürültüleri kaplamaya başlamıştı. "Neredeyim ben ?" diye sordum. O sarışın ve sarışın olduğu kadar da aptal bakışlı kız "Burası Florida" dedi. Peki bu arabalar ne yapıyor" "Daytona yarışına hazırlanıyorlar, şu anda Warm Up yapıyorlar yani motorlarını ısıtıyorlar." Diye cevap verdi. "Hiç anlamam, bize çok uzak bir olay..." dedim. Sarışın kız ise sanki bu anı çok yaşamış gibi "Gel o zaman bize gidelim sana olayı daha detaylı anlatayım, hem Papryus ve Sierra firmasının ikincisini çıkarttığı Nascar Racing adlı yeni bir oyunda burada "Gözlemci (spotter) konuşması" ile zenginleşmiş. Yani gözlemciniz oyun içerisinde sizi yönlendiriyor. 3. dönüşte kaza var, yavaşla falan gibi. Eğer bir kulaklık ile oyunu oynarsanız kendinizi yarışın içinde hissetmemeniz içten bile değil. Bir iki büyük farkı da oyunun açıklaması içinde değineceğim.
Aldınız Nascar Racing 2'yi ve bir heyecan eve geldiniz. Şunu sakın unutmayın ki aldığınız bu oyun Need for Speed gibi, Destruction Derby gibi ve niceleri gibi basitce kavranabilecek ve hemen çözülecek bir oyun değil. Bu bir yarış simülasyonu. Yani background gereken bir oyun. Bana bayağı ağır geldi açıkcası. Neyse siz aldınız bu oyunu ve nereden başlasam diye düşünüyorsunuz. Sorun yok çünkü NR2 her iki platformda da (Win 95 - DOS) çalışıyor. Fakat sizlere tavsiyem tabii ki DOS. Daha hızlı olduğu için.
Oyunu yükledikten sonra karşınıza çıkan menü problemsiz.
Quickrace ile oyuna direkt bir giriş yapabilirsiniz. Fakat size tavsiyem **OPTIONS** menüsüne bir göz atmanız ve bilgisayarınız ile ilgili ayarları ve özellikle tuşları belirlemeniz. Anlayamayacağınız bir şey olduğunu sanmıyorum fakat yine de bazı konulara değinelim derim ben.
Grafik kısmı, oyun esnasında çevreyi oluşturan, bulut, duvarlar gibi elemanları açıp kapamayı sağlar. Bilgisayarınızın grafik kartı ve ram'i yeterli ise bunları ON yapabilirsiniz. Oyunun ekran çözünürlüğünü ise 640 veya 320 seçebilirsiniz. 320'de ekran çözünürlüğü 2 kat daha kötü (büyüklük aynı) fakat oyununuz daha hızlı

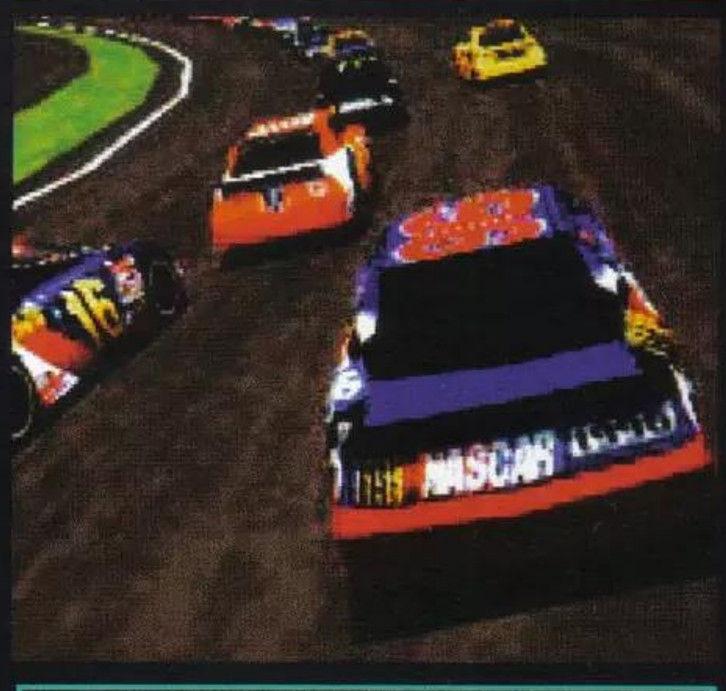


aldım, ona da bir bakarız." Ve ekledi "yalnız iki kişi oynamak için sana joystick lazım, jostick in var mı ?" Gözlerimi şöyle bir aşağı indirdim ve heyecanla "Var tabii, olmaz mı !!!" diye bağırdım.
Şahsiyetimi aramayı başka bir yaza çoktan ertelemiştim. Evet, haddini her zaman bilen bir yazar olarak oyuna geçiyorum. Birincisini GameShow'un ilk sayısında açıkladığım bu oyun, o zamandan beri çok yol almış. Ama şimdiden söyliyeyim, temel özelliklerinden hiç bir şey kaybetmemiş. Oyunda (haliyle) 1996 sezonunu oynayabiliyorsunuz. Eklenmiş sürücüler, takımlar ve pistler oyunun yeni özellikleri. Gerçeklik payı daha da arttırılmış. Toplamda 16 adet pist var. Ve eğer ki network ortamında iseniz toplam 8 kişiye kadar yarışabiliyorsunuz. Multimedia ortamının gerekliliği olan ses ise



olacaktır. Frame rate ile grafik detaylarının ne zaman otomatik olarak açılacağını ve kapanacağını belirlersiniz. Oyun hızlandıkça detaylar kapanır, yavaşlayınca da açılır. Ses ayarları basit. Tek önemli kısım gözlemci yani spotter olayı. Gözlemci yarış boyunca sizi uyarır, ve ne yapmanız gerektiğini söyler. Bunu radyo bağlantısı ile gerçekleştirirsiniz ve isterseniz bu bağlantıyı ses ile isterseniz de text olarak yapabilirsiniz. Gözlemci seviyesini de buradan belirlersiniz. Profesyonel mi yoksa gerizekalı mı gibisinden.
Kontrol ayarları da basit, kendinize göre bir ayar yaparsınız herhalde.
Buranın en önemli kısmı ise **Braking, Shifting** ve **steering help.**
Braking Help: Eğer burayı işaretlerseniz, daha hızlı fren yapabilirsiniz.
Shifting Help: Eğer burayı işaretlerseniz, otomatik olarak vites değiştirebilirsiniz.
Steering Help: Eğer burayı işaretlerseniz, özellikle yüksek hızlarda direksiyonu kırdığınız da tekrar toplamanıza yarar. Fakat bu her zaman için iyi değildir. Benim görüşüme göre, viraja girildiğinde minimum yol kat ederek çıkılmalıdır. Aslında bu temel kuraldır. Min yol kat edebilmek için ise direksiyonu bayağı bir kırmak gerekir (benim görüşüm demiştim) bu da Steering help seçili iken tam olmaz çünkü direksiyon kontrolünüz azalmıştır.
Evet, Quickrace ile hemencecik oyuna girdiniz ve o ne ! Karşınızda bir sürü seçenek daha. Anlamayacak bir şey yok korkmayın. Bu seçeneklerden en önemlilerini ben anlatacağım. Hepsini anlatmaya yerimiz yok zaten.
Driving Mode: Arcade. Nascar veya bu tip başka bir oyun daha önce oynamadıysanız bu modu öneririm. Sürüşü kolay, oynaması kolay, fazla kalabalık olmadan itişme kakışma olmadan atari oynar gibi oynarsınız oyununuzu paşa paşa gidersiniz. Yok eğer daha profesyonelce oynayayım derseniz buyrun Realistic'e yani gerçekçiye.
Entry List: Burada, yapacağınız derecelerin hangi listeye eklenmesini istediğinizi belirlersiniz. Yeni bir liste yaratmak için ise ana menüden Driver Info'ya girip **New List** diyebilirsiniz. Bu kısmın önemli detayları bunlar.
Yarışacağınız yeri de seçtikten sonra Race ile öbür ekrana geçin. Fakaaaatt yarışacağınız yeri öyle hemen seçerseniz ben size derim ki "Acemi" (aman kimseye söylemeyin bende öyle yaptım). Çünkü seçtiğiniz pist çok önemli. Herşey bir kenara, arabanızın setup ları her piste göre tekrar baştan yapılmalıdır. Zaten Nascar Racing 2'yi diğer araba yarışı oyunlarından ayıran ve onu bir simülasyon haline getiren de bu özelliğidir. Mesela Atlanta Motor Speedway'i seçtiniz diyelim. Öbür ekrana geçince en altta **"Car Setup"** lafını görmelisiniz.
Girdiniz araba ayarlarına ve işte olayı bitiren ekran karşınızda. Lastik ayarlarından, vites oranlarına kadar her şeyi buradan hallediyorsunuz. Tabii ki bunları save etmeyi unutmamak koşuluyla. Doğru ayarlar başarılı bir yarışın temel anahtarıdır (Özlü söz oldu.)
Peki bu kadar konuşmadan sonra araba ayarları vermemek olmazdı herhalde. Yan taraflarda bir yerde bir adet Car Setup görmelisiniz (MAC beyin keyfi nereyi beğendiyse). Alın bakın. Bunları ellerimle denedim.Bu ayarlar ile yapılmış olan en iyi derece 183.2 dir. Bu da bilgilerinize.
Araba ayarlarından sonra sıkılmış olmalısınız, o zaman buyrun **Driver Info**'ya. Burada adınızı belirleyerek kendi adamınızı yaratabilirsiniz. **Load PCX** diyerek de blank.pcx dosyasını yükleyerek, pilotlar arasına kendi resminizi de ekleyebilirsiniz. Fakat bu işlem için Photoshop gibi bir programda blank.pcx dosyasını açarak kendi resminizi buraya eklemelisiniz.
Bu işlemden sonra ise oyunun en zevkli kısmı olan Paint Car kısmına geçerek arabanızı en baştan yaratabilirsiniz.
Gördüğünüz gibi Nascar Racing 2 anlat anlat bitmiyor. Az kalan yerimize biraz daha bilgi sığdırmaya devam edelim.
Birden fazla kişi ile Nascar'ı oynamak isterseniz CD'niz sürücünüzde takılı olmalı. Aksi taktirde oynayamazsınız. Eeee, 8 kişi oynamak isteseniz bu 8 CD almalısınız demektir.
Oyun sırasında en az 10 Mb boş yeriniz olmalı. Yeriniz yok ise DOS'a geçip EMM386 gibi hafıza yiyen programları kaldırabilirsiniz.
Bilgisayarınız 16 Mb ramın altında ise merak etmeyin. Nascar yüklenirken sisteminize uygun grafik modunu yükler. 16 ve yukarısı için problem yoktur. Eğer oyun oynarken bilgisayarınız kitlenirse korkmayın. Bu video kartınızın uyumsuzluğundan olabilir. Bunu engellemek için Nascar dizininden univbe.drv ve uvconfig.dat dosyalarını silin.
Gözlemcinin yani spotter'ın sesini kapadıysanız txt kısmının açık olduğundan emin olun. Böylece lap durumu falan gibi konularda daha fazla bilgi alırsınız. Eğer oyunu "Nascar -st" diyerek başlatırsanız direkt olarak gözlemci text olarak çıkar ve bu daha az hafıza kullanmanıza olanak verir.
Quick qualifying modunu seçerseniz siz hariç diğer sürücülerin sonuçlarını hemen girer. Vakit kaybetmezsiniz.
Weekend type olarak "Testing" i seçmediğiniz halde fuel limitiniz her zaman için 22 gallon da kalacaktır. Bu gerçek Nascar yarışındaki seviye ile aynıdır. Ancak "testing" i seçerseniz bu değeri değiştirebilirsiniz.
Güzel bir oyun, hoş bir tat ama arcade türü yarış severlere göre değil. Simülasyon hastaları içinse ideal.
Benden bu kadar. Anlatamadığım bir çok şey olduğunu biliyorum fakat anlattığım bir çok şey olduğunu da. Neyse ödevini 1 hafta önceden yapmış bir öğrenci edasıyla sizlere veda ediyorum.

☒Timut Çataklı



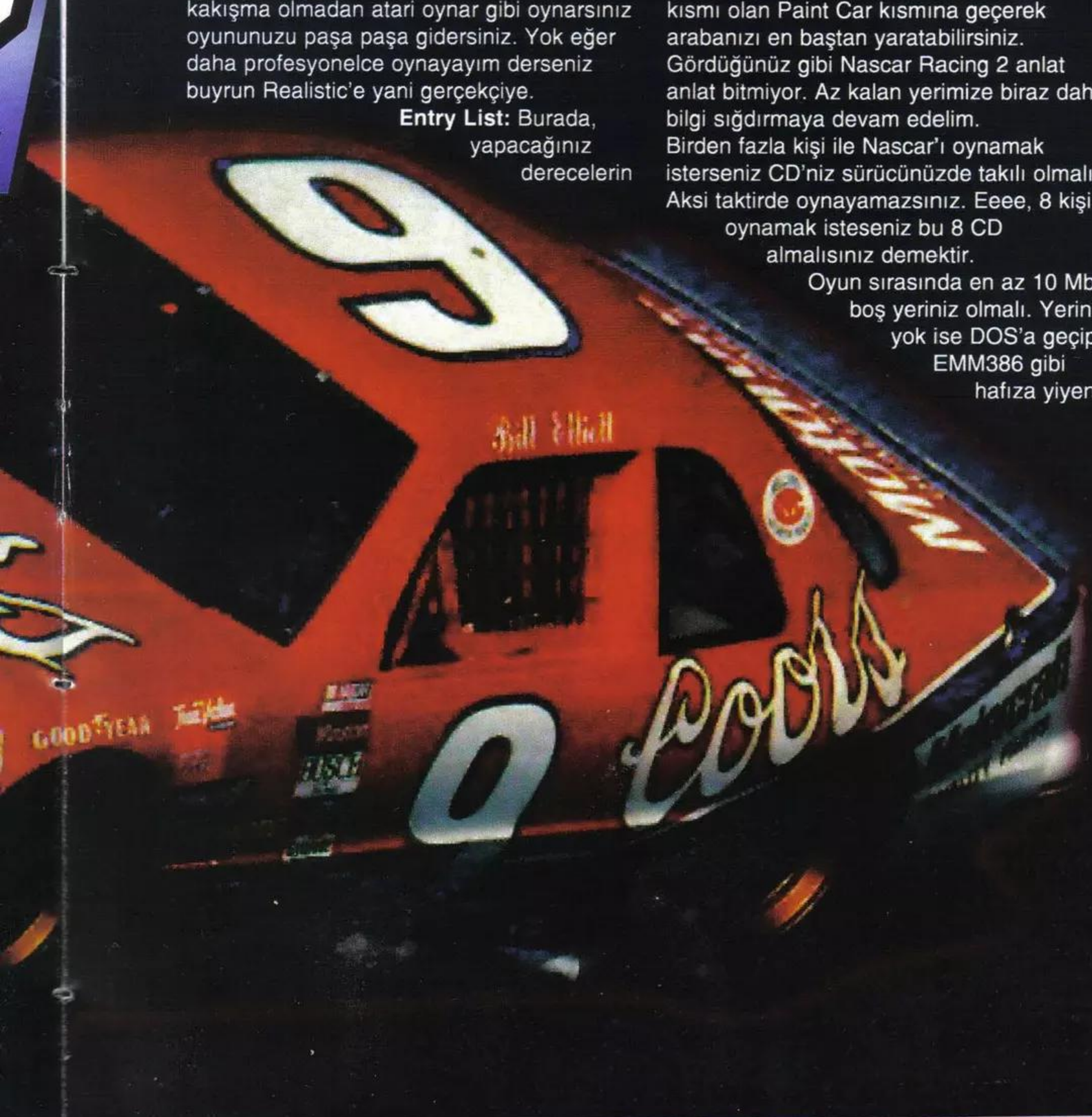
ATLANTA	RACE SETUP
Stagger	+0.8000"
Fuel	22 Galon
Steering	15 Derece

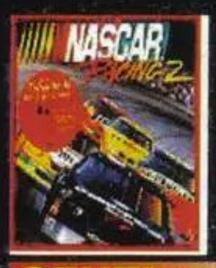
Lastikler	Psi	Camber	Shocks
Ön Sag	51	-2.5	%40
Arka Sag	51		%60
Arka Sol	50		%60
Ön Sol	50	-10	%100

Weight Bias	Pounds	Pct
Left Bias	1900	%54.2
Rear Bias	1750	%50
Cross Weight	+25	%50.7

Spoilers	
Air Dam	3.5"
Rear Spoiler	70 derece

Vitesler	
Bir	9,80
Iki	6,90
Üc	4,40
Dört	3,30





FIRMA: PAPYRUS
TUR: ARABA YARIŞI
SISTEM: PENTIUM 75, 12 MB RAM, 1 CD 25 MB HARDISK
GENEL: %81

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

Birinci Bölüm

LALE SAVAŞÇILARI

ÇIKTI

İstanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!

Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın

Cehaletin gerçek yüzünü görün

İnanılmaz olaylara tanık olun

RAKS NewMedia CD-ROM

RAKS

PC CD ROM

Compuphiliacs

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02

GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80

İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel&Faks: (0232) 422 30 92

Cennetin üstünde, cehennemin ateşi patlamak üzere

MASTER OF

ORION II

BATTLE AT ANTARES

MASTER OF ORION II İLE UYGARLIĞINIZI YENİ BİR BOYUTA TAŞIYIN

PC ZONE CLASSIC

MASTER OF ORİON I'DEKİ ÖDÜL REKORU ARTARAK SÜRÜYOR...

1993 yılının en iyi strateji oyunu (Strategy Plus)
1993 yılının en iyi strateji oyunu (Game Bytes)
1994 yılının en iyi oyunu (Gaming World)
1994 yılının en iyi PC oyunu (Petit Magazine)

% 92 PC Zone

GAME OF DISTINCTION PC GAMER

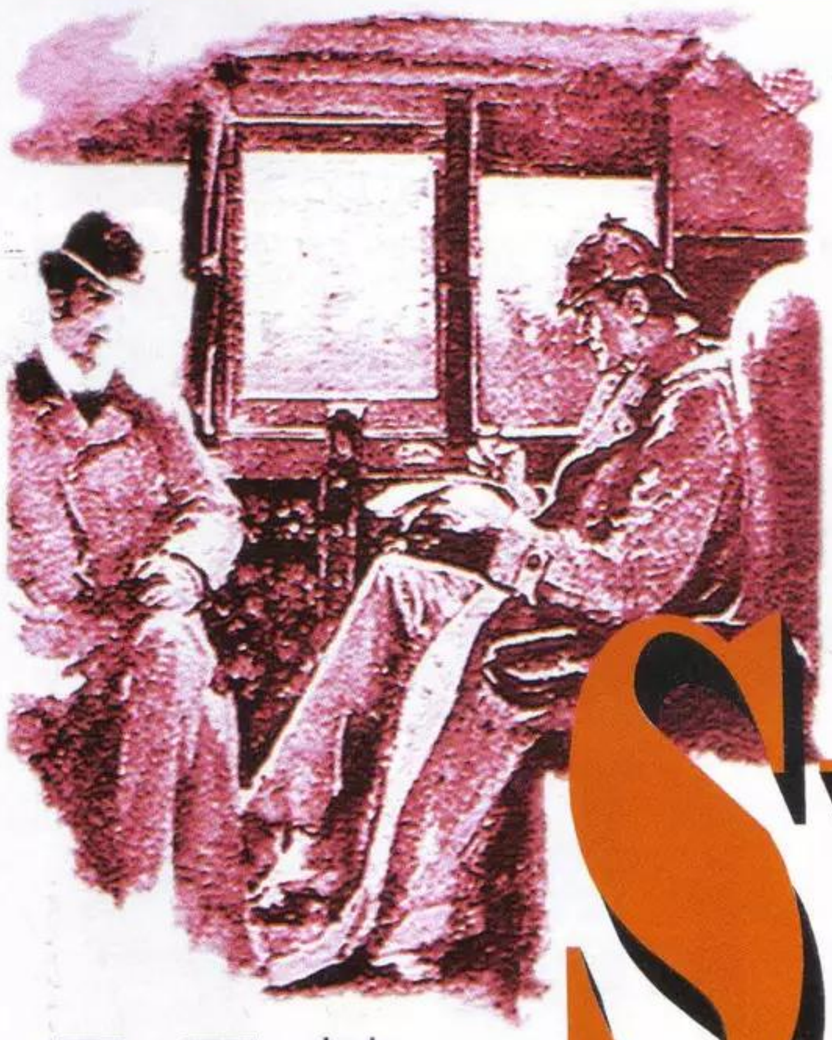
% 90 PC Gamer

RAKS NewMedia CD-ROM RAKS

FROM THE PUBLISHERS OF CIVILIZATION II AND THE CREATORS OF "MASTER OF MAGIC"

MICROPROSE

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02
GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80
İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel&Faks: (0232) 422 30 92

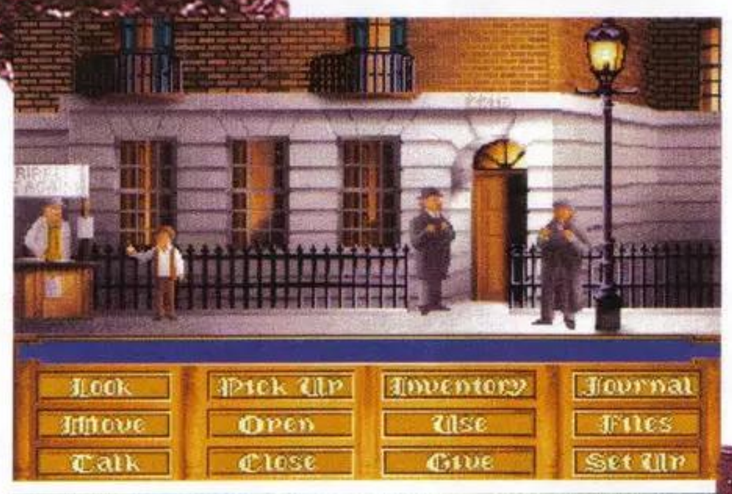


SHERLOCK

Merhaba okur kitlesi! Biz, biz, biz... Biz de aslında okuruz ama Emin ve MAC'e yaptığımız baskılar sonucu şimdilik biz de yazar olduk. Neyse biz geyiği bırakıp oyuna geçelim!.. Oyunumuz,19.yüzyıl İngiltere'sinde geçiyor. Bir opera sanatçısı Sarah Corraway, kimliği belirsiz bir adam tarafından öldürülüyor. Biz de bu oyunda Sherlock Holmes'u yönetiyoruz. Ancak bu oyunun diğer Sherlock oyunlarından ayıran bir özellik; Dr.Watson, bu sefer daha çok "işe yarıyor"!

Oyuna, Sherlock Holmes'un evinde başlıyoruz.İlk olarak Watson'la konuşun ve evden çıkın. Wiggins ve gazete satıcısıyla geyik yapın (bu herşeyi konuşun demek oluyo). Ekranın sağından çıkın ve Alley'e gidin.Yerdeki cesedi inceleyip Lestarda ve Polis ile geyik yapın, yerdeki iron bar, izmariti ve kağıdı alın. Kapıdan içeri girin. Manager'la konuşun ve en sağda, gardrobun altındaki spring'i alın. Ölen kadının kız kardeşi ile konuşun. Watson'la konuşup kadını rahatlatacak yolu öğrenin. Kadınla tekrar konuşup bilgi alın. En sağdaki çiçeği ve üstündeki kartı alın (pixel hunt) ve parfüme bakın ve alın. Manager'a spring'i verin ve Alley'den çıkın. Sarah Corraway'in evine gidin. Çamaşır sepetine bakın içindeki rugby formasını alın. Umbrella'yı alıp içinden düşen anahtarı alın (ballı Sherlock). Oradan çıkıp parfümeriye gidin. Belle ile konuşun aradığınız adamı tarif edip (heyecan olsun) Corte D'azur'u isteyin. Kadın gidince hizmetliyle konuşup izmarit hakkında soru sorun. Belle gelince parfümü alıp dooru rugby sahasına gidin. Koçla (rugby koçu) konuşup uzuun bir cebelleşmeden sonra (vallaa konuşma sırasını ben de bilmiyorum. Atarken tutmuştu ama kafasına Marcassar oil

süren uzun boylu siyah saçlı biri olacaktı) koç istediğiniz adamı çağıracak; siz de Sanders'ı rezil edip (gece hayatı (parfümü verin)) kovdurun. Sanders'ın evine gidip bir süre konuşun. Sizden Corraway'in öldüğüne dair kanıt isteyecek ve kovacaak. Şehrin öbür tarafındaki morga gidin. Kasap (pardon!) coroner'la geyik yapıp Corraway'in eşyalarını isteyin. Powder'ı ve alabileceğiniz herşeyi alın, cesetleri inceleyin, dedektifle konuşup Scotland Yard'a gidin (vay beee). Kapıdaki polis girmenize izin vermeyecek. Tekrar morga gidip dedektifle tekrar konuşup Yard'a girin. Polisle konuşup Lestarde'ı isteyin. Onunla da konuşup izin kağıdı alıp morga gidin. Large key'i alın. Alley'e gidip large key'i drawer'da kullanın ortadaki

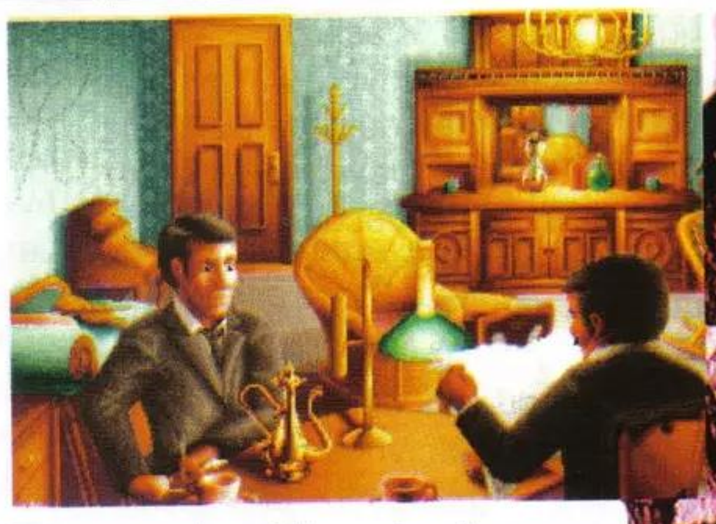


eşyaları alın. Opera'ya gidin. Manager'la konuşun. Yukarı çıkıp kadınla konuşun. Ticket'ı verip tekrar konuşun. İzin kağıdı alın. İzin kağıdını manager'a verip soyunma odasına gidin.Watson'la konuşup adamı oyalatın. Drawer'ı açıp içindekileri alın (anahtarlardan biri). Opera'dan çıkıp eve dönün. Use flower ve powder'ı lab table'da kullanın (kimyagerlik). Dışarı çıkıp Wiggins'den yardım isteyin. Gazeteciyle konuşup geçen günün gazetesini isteyin. Wiggins'i gönderin. Haritada biraz oyalanıp geri dönün. Wiggins'den gazeteyi ve çiçeğin yerini öğrenin. James'e gidip gazeteyi verin. Ağlasın, üzülsün; geyiği yapıp 2 yer daha bulun. Bilardo salonuna gidip herkesle konuşun. Barmenle konuşup avantaj kazanın. Sarılı adama "karına şikayet ederim haaa! Seni seni" diyip. bigiyi alın (Sherlock abimiz hemen adamın foyasını çıkarı veriyor). En yeni çıkan yere gidip adamla geyik yapın. O da yeni bir yer söyleyecek. Oraya gitmeyin, piknik yerine gidin oradaki en sağda bir çocok var. Baker St.'ye gidin ve Wiggins'den gryoscope'ı alın. Pikniğe geri dönüp gryoscope'ı o çocukda kullanın. Konuşup şapkasını alın. Şapkaya bakıp yeni bir yer bulun. Ama oraya da gitmeyin; siz Anna'nın evine gidip kapıyı çoooook çook çalın. Watson'la konuşup ring of keys'i kapıda kullanın açıp içeri girin. Hizmetçiyle(Sağır) konuşup plant'ı devirin. Sonra hizmetçiye gidip "biz saksı devirdiiik" diyin. O gidince heykeli move edip çıkan diary'i alın, okuyun. Evden çıkıp Covent St. Garden'a gidin. Kızla geyik yapıp yandaki sepeti devirip fıçıda kullanın. Bara girin barmenle geyik yapıp. Herkesle dart oynayın (bu adventure'ın puzzle'ı); en sonunda da barmeni yenin (aslında herkesi yenmeniz gerekiyor). Bilgi alın cuff link'i verin.

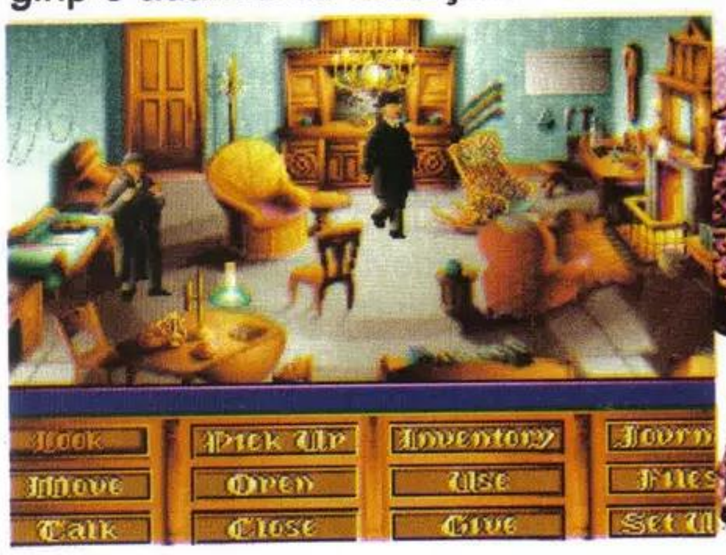
SHERLOCK HOLMES

Oradan çıkıp Equestrian Shop'a gidin. Adamla konuşup sinirlenin ve kalkanlara bakın (rezil etme operasyonu) (ay pardon önce Watson'la konuşacaksınız). Adamla tekrar konuşun. Lord Brumwell'e gidin. Sizle konuşmayı reddedecek. Tobacconiste gidip crateleri move edin. Adamla konuşup chemist'e gidin. Bir ilaç alıp çocukla konuşun. Oradan çıkıp taxidermist'e gidin. Lars'la (ULRICH) konuşup knife'ı, smock'ı alın. Watson'la konuşup konuşun. Old

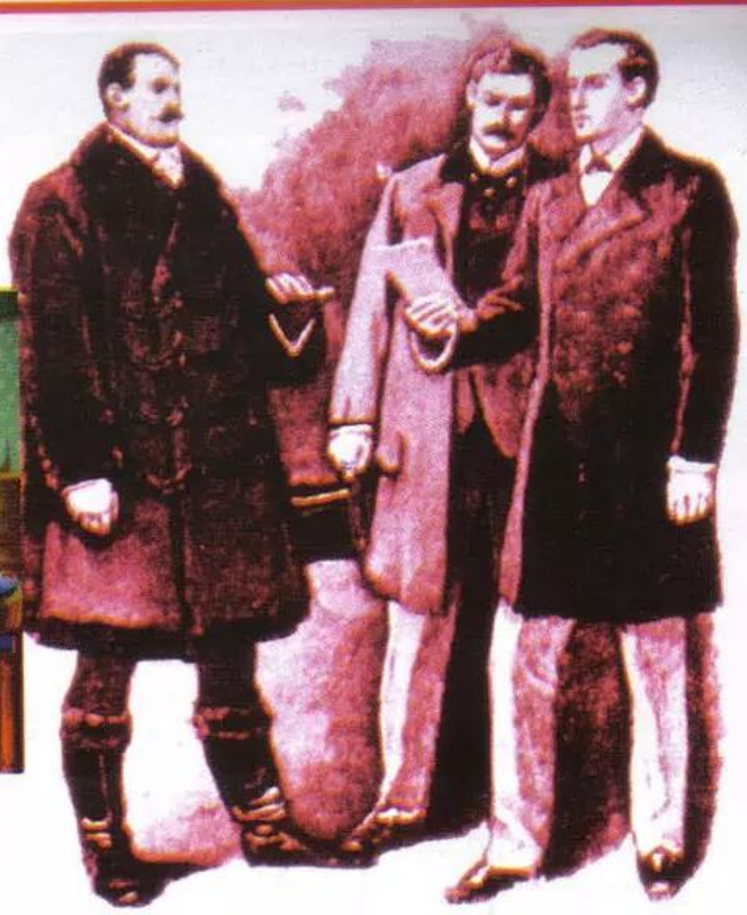
hö?... n'oldu? HAAAYIIR! Baybars n'aptın? (beraber oynuyoz) Ulan oyunu save edecem derken load mı ettin? İyi bari tekrar gelelim buraya. Hıh... geldik mi? İyi. O odadan çıkın. Filin olduğu ekrana gelip soldan aslan kafesine gidin. Shiny object'i almaya çalışın. Olmuyo di miiii? İyi. Zoo'dan çıkıp aslan terbiyecisinin evine gidip aslanı tutması için yardım isteyin. Kafese geri dönün. Object'i alın, bakın. Dedektiflik bürosuna gidip sekretere üzücü haberi verin ve daktiloyu alın.



Shermans'a gidin; adamla konuşup tasmayı uyuşuk köpekte kullanın. Docks'da en soldaki ipi alın. Sağdaki varili itin. Yukarıdaki kovayı alıp Thames'de kullanın. Varili tekrar itip mendili alıp kovada kullanın. Islak mandili camda kulanın. Soldaki kapı içinden hammer'ı alın. Onu'da kapıda kullanın. DEEEMOOOO!!!! Eve gelince tekrar çıkın. Bow Street'e gidin. Adam izin vermeyecek. Yard'a gidip officer'dan izin kağıdı alıp kağıdı Court'daki adama verin. İçerideki adamla geyik yapın. Jewellery'ye gidin adamla konuşun (1-3). Dooruca dedektiflik bürosuna gidin. Sekreter hanım onun zoo'ya gittiğini söylüyor. Kartınızı ona verip zoo'ya gidin. İçeri girip sağdan ilerleyin. Cinayeti görüp Herkeşlerle konuşun. Cesedi inceleyip kapıdan içeri girip o adamla da konuşun. Ve...



Neyse, içeri girip confy chair'ı itin,paper'ı alın. Move a shelf of books. Saatin içinden çıkan kağıdı kasada kullanın, içindekileri alın, okuyun. DEEMOO! Brumwell'lere gidin (sona yaklaşıyoruz) Lady Brumwell'le konuşup bozun. İçeri girin. Lord'la da konuşun, sizi içeri



kilitlesin. Persian sword'u move edin ve open large painting. Safe'i açın, içindekileri alın. Use brass key on door. Evden çıkın. DEEMOO!! Court'a gidin, Hunt'la konuşup; onun evine gidin. Soldaki kitabı açın, bookmark'ı alın, okuyun. Jewellery'ciye gidip pawn ticket'ı verin.Verdiği tarot kartına bakın.Nostalji yapıp Covent Garden'a gidin ve soldaki pasaja girin. Large candle'ı move edin, çıkan strongbook'u görün. Ornament key'i drawer'da kullanın. Bir anahtar daha çıkacak, onu da strongbook'da kullanın. Mektubu alıp okuyun ve hemen limana gidin. Oyunun başından beri taşıdığımız iron bar'ı kapıda kullanın ve bitttttiiiii... Oyunun VGA'sı hi-res, suratsız karakterleriyle yapıldığı zamana göre bayağı iyi. Biz beğendik. (Baybars-Puzzle'ları da aptalca değildi, di mi Akın. Akın-Heheh, James Sanders'ı ben buldum! Baybars-Aferin!)
Evet! Oyunumuz burada bitiyor. Bu oyunu açıklarken bir çok şanssızlık yaşadık. Sınav haftasında adventure açıklamak her ne kadar akıllıca birşey olmasa bile; biz yine de sizler için bu oyunu açıkladık. Bu oyunu açıklamada bana yardımcı olan başta H.Akın Ünver'e bu yazıyı yazdığı ve oyunu açıklamada yardım ettiği için; Ali'ye,sonra Ali'ye ve son olarak Ali'ye
de bu yazıyı E-Mail'le GAMESHOW'a gönderdiği için teşekkürü bir borç bilirim."MAY THAKSIS CURSE YOU ALL!"

☒Baybars"Riverwind"Külebi
☒H.Akın"The Erdener Jr."Ünver

Dedektif FIRTINA

tam çözüm

Selam! Türkiye'de yapılmış ilk adventure olan 'Dedektif Fırtına"ya hoş geldiniz. Dedektif Fırtına oyunu hakkında altı ay önce dergimizde bir tanıtım yazısı yayınlanmıştı. Ama şimdi sizlerden bize ve Cartoon firmasına gelen yoğun istekler sonunda tam çözümünü yayınlamaya karar verdik. Lafı fazla uzatmadan oyunun açıklamasına geçiyorum.

Baştaki demoları seyrettikten sonra kendimizi yakışıklı dedektifimiz Fırtına ile o'nun ofisinin ön tarafında buluyoruz. Burada fazla oyalanmamamız lazım, çünkü belediye başkanı bizi yanına çağırdı ve tabi ki de fazla bekletilmeye gelmez. Bir sol ekrana geçtiğimizde belediye başkanının evi karşımıza çıkıyor. İçeri girdiğimizde belediye başkanını üzgün bir şekilde bizi beklerken buluyoruz. Biraz konuştuktan sonra işin aslı anlaşılıyor, kızı kaçırılmış ve de bir not var. Not'da 'Bir günün caddesi, telefon kulübesi' yazmakta, yani 24.caddedeki telefon kulübesi. Hemen buraya gidiyoruz. Bunun için de evin karşısındaki sokaktan girin, Kervan otelin ilerisinden sola sapın, Cafe 25'i geçin,okulu ve parkı da geçtikten sonra artık 24.caddedesiniz. Telefon kulübelerinden sağdakine girin, rehberin üzerindeki notu okuyun. Yine bir soru. Bu sorunun cevabıysa ünvan (Dedektif, 8 harf) ve isimin (Fırtına, 7 harf) çarpılmasıyla (7x8=56) ortaya çıkıyor. 56 yazıp enter'layın. Sayfaları kurcaladığımızda Cafe 25'in işaretlendiğini görüyoruz. Doğru daha önce önünden geçtiğimiz Cafe 25'e. İçeri girin garson kızla konuşup oturun ve bir kahve ısmarlayın (unutmayın ki kahve zihni açar). Kahve geldiğinde tabaktaki peçeteye bir bakın, bu notta da yanınızdaki pencere tarif ediliyor. Pencereye bakınca karışık harflerden Kervan Oteli'ni çıkartabilirsiniz. Bunu da klavyeden yazıp enter'a basın. Şimdi doğru otele. Otelden girdiğinizde yapmanız gereken ilk iş resepsiyon defterini incelemek, ama 'Recep' buna izin vermiyor. Hemen yandaki bayanla geyik yapmaya girişin ve ona turist olup olmadığını sorun ve kadın salak salak etrafa bakınırken elindeki şarabı dökmesini sağlayın. Kadın Recep'i çağırdı ve artık siz de deftere bakabilirsiniz. Defterdeki problemin cevabı da 201. 201 numaralı odada kalan şahıs Esra Hanım. Artık araştırmalarımız için burada bir oda kiralayabiliriz (Recep'ten 202 numaralı odayı alıncaya kadar konuşun). Lobiye gidin ve sağdaki bayanla konuşun, işte bu Esra Hanım. Klasik bir 'Ben sizi daha önceden tanıyordum' ayağına yatın ve nereden deyince de 'Daha önceki hayattan' deyin. O da size kitabından bahsedecek, siz de ona yardımcı olabileceğinizi söyleyin ve randevu alın. Şimdi bir şeyler içmek için vaktimiz var, doğru R&R bara gidin (Otelin caddesini düz takip edin, yeşil bina ve fotoğrafçıyı da geçin).

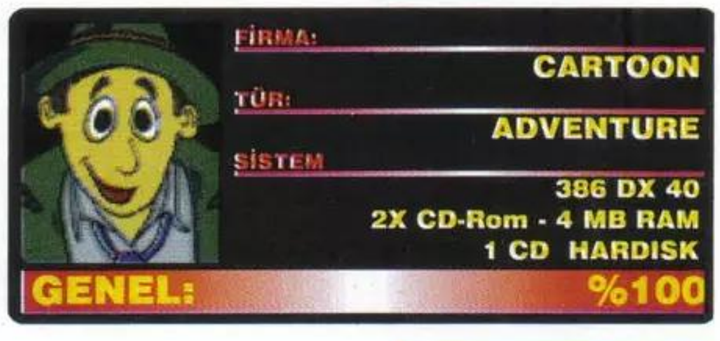
İşte her gün geldiğimiz, ufak ziyaretler yaptığımız bar. O da ne? Kapıdaki bodyguard değişmiş ve sizi içeri almıyor. Hemen ona dedektif olduğunuzu söyleyin, zor da olsa içeri girdik. Bardaki sarışın adama saati sorun. Allah kahretsin! Bodyguard yüzünden neredeyse randevumuza geç kalacağız. hemen dışarı çıkın, otele geri dönün, sağa gidin, asansöre binip ikinci kata çıkın, restorana girin, Esra'yla (hemen samimi olduk) geyik yapmaya başlayın, konuşurken çantasını yürütün, artık oda anahtarları elimizde, hemen odasına çıkın ve oradaki konser bileti ve Erkin'in kartını alın. Esra hanım geliyor, hemen dolaba saklanın. Gezmekten yorgun bir halde uyuyup kalacaksınız. Sabah kalkınca odanıza gidip komidinin altındaki tren kartını alın. Doğru okula gidip Nur (belediye başkanının kızı) hakkında bir araştırma yapın, girişteki kızlara sorular sorun, öğretmenler odasına gidin, Handan hanımla konuşun. Nur'un son zamanlarda kütüphaneye sık sık gittiğini öğrendiniz. Doğru kütüphaneye (otelin tam karşısından içeri girin) ama görevli bizi kartımız olmadığı için içeri almadı, okula geri dönün, kızlardan kart isteyin ve Gül'ün evinin yerini öğrenin. 24. caddeyi geçince eve geldiniz. Gül ile biraz konuştuktan sonra evden çıkın, evin dışında sol tarafa gidin, sol üstteki pencereye bakın, garaja girin, merdiveni alın, gaz bidonuna bakın, pencereye dayayın.

Koridordayken kapıların deliklerinden bakın, Gül'ün odasına girin. Masa abajurunun yanından anahtarı alıp alt kata inin. Merdivenin altındaki kapıdan girin, aşağıya inin. Buradaki sandığı açın, Gül'ün günlüğünü okuyun, yavaş yavaş olayların sebebi anlaşılmaya başladı. Sandığın sağ alt köşesinden kütüphane kartını alın. Evden dışarı çıkın, kartı aldık, bir de yakışıklı bir fotoğrafa ihtiyacımız var, hemen fotoğrafçıya. Fotoğraf da çektirdikten sonra artık konsere gidebiliriz (kütüphane gece olunca kapanmıştır). Kulisteki Erkin'den Nur'u kaçıran çılgın profesör Abaküs'ün dağ evinin yerini öğrenin ve anahtarını alın. Salondan çıkın, sağa devam edin, istasyona geldik, işte tren de geldi. İstasyondan çıkın, ilk ekrandan sağa gidin, sırasıyla sağ, sol, karşı, dört yol ağzından aşağı,aşağı yapın (bunları yapmazsanız kaybolursunuz kanaatimce). İşte dağ evi karşımızda. Eve girip sandıkların arkasından mahzen haritasını alın ve aynı yoldan geri dönün. Şehre geri geldik, artık kütüphaneye gidebiliriz, içeri girebildikten sonra masanın üzerindeki kitaba bir göz atın, burada da bir not var. Bu sorunun da cevabı ortadaki rafladan 4.bilim kitabını okumamız olduğu için hemen o kitabı alalım. Mmmm! Demek ki Prof. Abaküs'ün labaratuarı antikacı Pier'in orada. Hemen antikacıya. Antikacıya bir araştırma yaptığınızı söyleyin ve antika meraklısı birisini tanıyıp tanımadığını (mümkünse bir Fransız olsun) soru. Köprüden karşıya geçemedik, Rock bar yoluna gidin, gitar dükkanını geçin, sağ yol gidip iskeleyi bulun, buradaki laz (Ali'nin kulakları çınlasın) kayıkçıdan sizi karşıya geçirmesini isteyin. Sizden lamba isteyecek, lamba iskelenin solundaki sandıkların arkasında, lambayı verince gaz isteyecek, doğru Gül'lerin evinin garajına. Onu da verdikten sonra sizden rakı isteyecek (baydı ama!), rakıyı da parkta pinekleyen adamları kandırarak alalım. Artık karşıya geçebiliriz. İskeleden çıkınca gördüğünüz büyük eve girin, Jean Pierre barda oturuyor, onunla konuşun, sizi birkaç kez evden atabilir, ama yılmayın tekrar deneyin. Sonunda evinde bir

araştırma yapmanıza izin verecek. Ama bunun için ona bir 'Ra' heykeli getirmeniz gerektiğini söyleyecek. Köprüden geçip şehre geri dönün. Antikacıya gidin, ona son seçeneği söyleyin, ikincisinde de son şıkkı seçin, size hasta olduğunu söylediğinde neden dağlara çıkması gerektiğini sorun. Oradan çıkın, trene binip dağlara 'Peri otu' aramaya gideceğiz. İstasyondan çıkınca sırasıyla sağ, sağ, sol, karşıya, dört yol ağzından sola, sola ve yine sola yapıp Peri otunu bulun. Onu alıp antikacıya götürün, Ra heykelini aldık. Köprüden geçip Pierre'e bunu verdikten sonra salona çıkın, sol kapıdan girin. Burasıda bir kütüphane. Klasik olarak buradaki kitaplardan birini oynatınca mahsenin kapısını bulacağız. Sağdaki rafların sol tarafında eğri duran (üstten üçüncü) kitabı bulup dokunun. Gizli mahzen karşımızda. merdivenlerden inin, en alt katta puro kutusu bulacaksınız. Bunu araştırmak için istasyonun yolunu tutun. Büfeye gidin, kaşarlı tost isteyin, ilk seçeneği seçin, tünele girin, karşımıza çıkan iki koldan mavi olanı seçin. Gizli bir geçit açıldı, sağdaki kod cihazına tıklayın. Burada çıkan şifreleri oyunun kitapçığından bulup yazın. Artık lazerler açıldı, içeri girip tüplerdenm mavi olanını seçin (en soldaki), tüp sizi bilinmeyen bir mahzene ışınlayacak, sağdaki parmaklıklarda Nur bulunmakta ama hipnotize olduğu için size gelmeyecektir. Lazerlerin içinden onu hipnotize eden kolyeyi almanız gerekiyor. Fıçıların arkasında mavi bir eldiven bulacaksınız, onu alıp süre dolmadan kolyeyi alın. En sonunda Nur'u kurtardınız. Bitiş demosunu seyredin. Ve işte bir oyunu daha bitirdiniz.

Bu arada söylemeyi unuttum, mouse'un sol tuşuana basarsanız ilk önce taşıdıklarınız, bir kez daha basarsanız da oyunu yükleyip saklayabileceğiniz ve sesleri ayarlayabileceğiniz menüler var. Oyunu hala almamış vatan hainleri için son bir not ile yazımı bitireyim. Bence ilk Türk adventure'ı olması açısından alınıp oynanabilecek güzel bir oyun. Sadece bu değil! Müzikler ve grafikler hiçbir yabancı oyunu aratmayacak kalitede. Şimdilik hoşçakalın.

☒Aykut 'Meçhul Yazar' Güner



ultimate soccer man

Gelişmek, gelişimi görmek yaşadığımızın en güzel kanıtıdır. Küçük kardeşinizin silahlarla oynamayı bırakıp bilgisayarınıza dadanmaya başladığını, dün yaptığınız yanlışları bugün yapmadığınızı görmek, yaşamaktır. Ve dün zevkle oynadığınız bir oyunun aylar sonra gelişmiş versiyonunu bulmak da oyun oynamaktan zevk almaktır. Ultimate Soccer Manager 2'den bahsediyorum. Ultimate Soccer Manager'ı, Eylül 1995'de dergimizde açıklamıştım. Ve hatırlıyorum USM'yi açıkladıktan sonra da oynamaya devam etmiştim ki bu pek çok oyun için geçerli olmayan bir durumdur.

Bir futbol menajerlik oyunu olan USM2'yi ilkinden farklı İngiliz (ben) veya Alman (Mac) yada Fransız (Timur) liglerinin birinden seçeceğimiz bir takımla ve 1-8 arasında istediğiniz sayıda kişi ile oynayabiliyoruz. Takımımızı seçerken **Edit** seçeneği ile takımımızın, başkanımızın ve oyuncularımızın isimlerinin yanında futbolcuların tüm özelliklerini değiştirebiliyoruz. Tabi tüm özellikleri tavana çıkarmak ileri zekalılık yapmış olmaktan başka bir zevk vermeyecektir bize. Oyunun ana ekranı sahamızı ve yanında klübümüzün sahip olduğu tüm binaları gördüğümüz ekrandır. Buradan oyunun tüm menülerine geçebiliyoruz. Aslında oyunun en önemli menülerine geçmek için yine ilkinde bulunmayan bir toplama menü ekranımızın en üstünde hep gözümüze takılacak ve oyun ilerledikçe o menüyle aramız iyileşecektir, bize yararlı olduğunu göreceğiz. Oyuna başlarken **Rigging** seçeneğini ON yapmadıysanız oyun içinde şike yapamayacaksınız demektir. Birincisinde de olan bu şike olayı oldukça tehlikeli, tehlikeli olan pek çok şey gibi de eğlenceli bir seçenek.

Ana ekranımıza geri dönelim: Stadyum, ticari dükkanlar, odamız, başkan, banka ve soyunma odası. Burada gözüken her ayrıntıdan biz sorumluyuz. Ticari dükkanlarda satılacak malların ve lokantalarda verilecek yemeklerin seçiminden, fiyatlarından, ihtiyaç duyuldukça bu mağazaların sayısının arttırılmasından, otopark yapımından gibi. Bu ayrıntılardan (ki güzellik ve seçicilik ayrıntılarda gizlidir) daha önemli sorumluluklarımıza yavaş yavaş geçelim:

Stadyumun kontrolü. Eğer küçük bir takımla oyuna başlamışsak stadyumumuzun kapasitesi oldukça az olacaktır (örneğin 2000 kişilik teras gibi). Sahanın boş yerlerine teraslar yaparak, zamanla terasları kapalı tribünlere çevirerek, girişlere kutular (boxes) koyarak ve lüks katlar yaparak klübümüzün büyümesine paralel olarak, taraftarlarımızı memnun edecek sahaya sahip olmalıyız.

Tabi iş yalnızca taraftarlarımızı memnun etmek değil, ekonomik gerçeklerle de karşı karşıyayız. Bence klübün ekonomisi en az spor adamlığı kadar önemli bir konu. Çünkü iyi bir takım kurabilmek, takımımızı iyi hazırlayabilmek için (lüks kamplar yapabilmek örneğin) ekonomik gücümüzün yerinde olması gerekiyor. Bunu nasıl sağlarız? Evimizde yaptığımız maçlarımıza gelen seyirci sayısını kontrol altında tutarak normal ve sezonluk kombine bilet fiyatlarını ayarlayarak, sahamızın kenarlarına düzenli olarak reklam (advertising) alarak, gereksiz harcamalardan kaçarak (kumar oynamak gibi), kullanmadığımız futbolcuları transfer listesine koyup işimize yarayacak görev adamları alarak, genç futbolcuları ucuza satın alıp yetiştirerek gibi gibi... Bu arada sponsorluk tekliflerini de ciddi bir şekilde düşünmeliyiz.

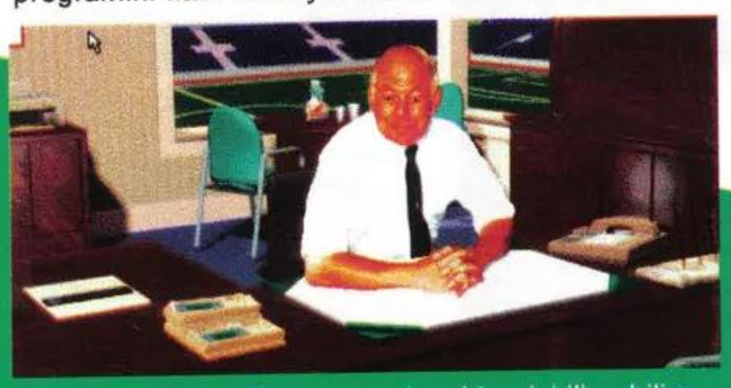
Ekonomimizi kontrol edebileceğimiz en iyi yer tabiki banka! Muhasebecimiz bize her an haftalık yada yıllık hesaplarımızı göstermek üzere hazır beklemektedir. Bankada hesaplarımızı kontrol edebileceğimiz gibi faize para yatırabilir (deposit), borç alabilir (loan) ve kullasnabileceğimiz kredi miktarını (overdraft limit) ayarlayabiliriz. Para kazanmayan bir klübün başarı olması gerçekten de çok zor.

Klübün kasasını başkanla ve muhasebecimizle sıkı ilişkiler içinde olarak kontrol altında tuttuğumuzu farzedelim. Geldik işin spor adamlığı bölümüne. Menajer odamızda bulunan faksımız, telefonumuz, teleteks yayınımız ve duvardaki notlarımız bizim için oldukça önemliler. Faks ile futbolcu transfer ve kiralama piyasasını, bize gelen faksları kontrol edebilir, maçımızın olmadığı haftalarda hazırlık maçları ayarlayabiliriz. Telefon ile oynayacağımız maç üzerine bahis yatırabilir, karşı takıma şike önerisinde bulunabilir, transfer piyasasında bir takımı kayırabilmek için **"Bung"** önerebiliriz. Ayrıca dolaplardaki dosyalardan da futbolcularımız, takımın tarihi ve kendimizi hakkında geniş bilgilere erişebiliriz. Teleteks ise pazar akşamları televizyonlarımızı istila eden spor programları özeti. Soyunma odasına ulaşabildiğimizde yarı yarıya ilerleyebildik demektir. Soyunma odamızda sakat oyuncularımız görebilir (injuries), bireysel çalışma programları hazırlayabilir (individual training), bir adamımızı transfer etmeyi düşündüğümüz futbolcuyu izlemekle görevlendirebilir (Scout), o günkü rakibimiz hakkında bilgi alabiliriz. Tabiki bu kadar değil ama bundan sonrası önem kazanarak ilerlediği için ayrı ayrı ele almak istiyorum.

Training Program ile futbolculara uygulayacağımız haftalık antreman programını belirliyoruz. Takımımızı bir kaç günlük kamplara da götürebiliriz. Haftada ortalama iki maç yaptığımızı düşünerek antreman programını hazırlamalıyız. **Team Talk** ve **Select Team** seçenekleri artık maça bir adım kala hazırlıklar oluyor. Team Talk ile maçta uygulanacak taktiği, offside taktiği olup olmayacağını, kaptanı, penaltı, frikik ve kornerleri kullanacak futbolcuları ayarlayabiliyoruz. Maçın primini, kişisel taktikleri, oyun cinslerini de buradan ayarlayabiliriz. Select Team ile de ilk onbirimizi ve yedekleri ayarlıyoruz. Buraya kadar aslında oyunu biraz oynayarak öğrenebileceğiniz özellikleri oyunu tanıtabilmek için kısaca özetlemeye çalıştım. Şimdi oyunun karışık bulduğum ama hoşuma giden taktik bölümünü daha ayrıntılı açıklamaya çalışacağım.

Taktik ekranında duran topların oyuna sokulacağı anlarda futbolcularımızın sahada nerede duracaklarını ayarlayabiliyoruz. Ekranın altındaki seçeneklerden bizim veya rakibimizin kullanacağı sağ, sol kornerlerde, penaltılarda, oyuna başlama vuruşunda ve kale atışlarında üst taraftaki sahadaki futbolcularımızın yerlerini değiştirerek nerede durmaları gerektiğine karar verebiliriz. Sahanın hemen üzerindeki atak ve defans özellikleri ile bu değişiklikleri yaptıktan sonra Move ve Set Piece seçenekleri ile karlı karşıya kalıyoruz. Move seçeneği top bizdeyken adamlarımızın nasıl hareketlenmeleri gerektiğini planlamamıza yarıyor. Örneğin başlama vuruşu yaptıktan sonra hangi adamlarımızın nereye koşacaklarını, topla nereye kadar dripling yapacağını, kime pas vereceğini ve nereden şut çekeceğini hep

90 takika bir fitbol karşılaşması için çok ama çok fazla uzun ve cömert bir zaman süresidir. Haftada bir 90 takika oynanan bir karşılaşmanın çeşitli geyikleri 3 gün sürmektedir. Hayır güzel halkıma feda olsun, ama bazı kendini bilmezler kendilerini bu geyiklere kaptırıp yazılarını zamanında yazmamaktadırlar. 45 takikadan oluşacak kıran kırana bir mücadele bunun sadece yarısı kadar geyiğe sebep olacaktır, 1.5 gün de güzel halkımın cebinde kar kalacaktır.



'Ali Şen başkan, Fener şampiyon' teorisi ilim, bilim ve alimlere dayandırıltmadan ortaya atılmıştır ve asılsızdir. Şincik ben Singapur'da kuraklık varkene bin kere 'MAC yazar, Singapur'da sağnak' diye bağırsam ve de tesadüfen oralarda (nerelerse artık) çok yağışlı günler yaşansa bu bir şey ifade eder midir güzel halkım. Hakkımda MAC yazı yazarsa Singapur'u sel alır, yel alır diye dedikodular çıkartılmamalıdır. Konuyu toparlamak gerekirse, bu bir tesadüftür. Ali Şen de sadece doğru zamanda ortaya çıkan bir tesadüfler serisinden ibarettir. Ayrıca kimseler alınmasın, güzel halkımdan biri olsa bile bence çok gıcık bir insandır.

fitbol konusundaki dahiane fikirlerimdir, dinlenilsin
ya da **ERMAN'I VURSAM NE KADAR YERİM?**

Bu güzel ülkemizde, güzel halkımız ispor basınına çok fazla önem vermektedir bence. Zibil gibi ispor gastası basmıştır her bi tarafı. Güzel halkımın güzel insanları Fotospor, FotoMaç, Taraftar, Süper Spor, Cart Spor, Curt Spor derken bu gastaları alma çabası yüzünden ekonomik ve mali sorunlar içine düşmektedir. Eşini, işini ihmal etmektedir, ama bunu bırakın, cebinde aylık bilgisayar dergisi alacak parası kalmamaktadır ki bu konuya özellikle önem ve öncelik verilmelidir. İspor basını, basındaki diğer kardeşlerine anlayış göstermelidir, ve günlük, haftalık, aylık, yıllık saçmalık sayısını 750 binden 3'e düşürmelidir kanımca...

bir oyun olarak hazırlayabiliyor ve oyunları değişik isimlerde Save ediyoruz. Set Piece ile de kornerlerde, çeşitli bölgelerde kazandığımız frikik atışlarında oyunlar hazırlayabiliyoruz. Basamak basamak hareketin başında seçtiğimiz oyuncuların hepsinin neler yapacağını belirliyor ve bu oyunu kaydediyoruz. Örneğin, bize göre sağ taraftan atılacak kornerler için 3 değişik oyun hazırlayabiliriz. Frikikler için de keza öyle. Maça başlamadan önce de Team Talk ekranından o maçta hangi oyunları ve hareketleri kullanacağımızı seçiyoruz. Bunları yapmak hem maçta o pozisyonları izlerken insana ayrı bir heyecan veriyor hem de gerçekten gole ulaşmamızı kolaylaştırıyor. Bu oyunları hazırlamadığımız takdirde oyuncularımız kornerleri ya da frikikleri garip şekillerde harcayabiliyor ve gol şansımızı oldukça azaltıyorlar.

Dediğim gibi Set Piece ve Move seçenekleri ile önceden hazırlayacağımız bu oyunlar USM2'yi çok zevkli bir hale getiriyor. Maç esnasında eğer

futbolcularınız seçtiğiniz bir oyununuzu deneyeceklerse o pozisyonda ekranın en üstünde bu durumu size bildirenbir uyarı yazısı çıkıyor. Siz de oyununuzu maç esnasında seyredip hataları görme fırsatını buluyorsunuz. Hata diyorum çünkü oyununuzu hazırlarken bir basamakta eğer birden fazla futbolcuya yapmaları gereken hareketler atadıysanız hareketlerin süreleri birbirini tutmuyorsa oyununuz rakip oyuncular tarafından yarısında durdurulabiliyor. Örneğin topla hareket eden adamımız diğer adamın sağ köşeden gelmesini beklerken hoop topu kaybediyor. Tecrübelendikçe daha etkili oyunlar hazırlayabiliyorsunuz. Bir frikik için kaydettiğim oyundan bir gol kazandığımda ne kadar büyük bir zevk aldım size anlatamam.

Ve maç esnasında... USM'de de olduğu gibi oyunun hızını normal, X2, X4 ve X8 hızlarında ayarlayabiliyoruz. Maç başlamadan Instant seçeneği bizi karşılaşmanın skoruyla başbaşa bırakıyor ki bir menajerlik için kötü bir oynama biçimi. Eğer oyunun kontrolünü elinizde bulundurmak istiyorsanız X2 veya X4 seçenekleri ideal. Çok önemli pozisyonlarda, penaltılarda, kaydettiğiniz oyunları seyretmek içinse Normal hız ideal. USM2'ye ilkinde olmayan ayrıntılı bir Replay seçeneği eklenmişki oyunda herhangi bir pozisyonu kaçırmanıza olanak yok. Oldukça iyi hazırlanmış bir tekrar mekanizması var. USM2'de oyuncuları ilkinde olduğu gibi kuşbakışı şekilde değil belli bir açıyla görüyoruz ki bu da oyuna gerçekçilik katmış. Oyun esnasında mouse'umuz ile seçeceğimiz futbolculara ileri, geri, sağa, sola veya defans oyuncularına da adam adama (man2man) oynamalarını söyleyebiliriz. Seçtiğimiz oyuncunun bilgilerini de hemen sol altta görmek mümkün.

Kısa kısa aldığım notlara geçmek istiyorum:

- İngiliz ligi bildiğim ve tecrübe ettiğim kadarı ile diğer liglerden daha zor bir lig.
- Oyuna ikinci yada üçüncü ligden bir takımla başlayarak, yavaş yavaş ilerlemek en güzeli. Başlangıç paranızı da yükseklerden seçmeyin.
- Sezonların ilk bir yada iki haftaları maçsız geçmesin. Hazırlık maçları için ideal zamanlama.
- Ben tüm sezon boyunca takımımı hep tek bir taktikle (4-3-3 örneğin) oynatmak gerektiğine inanmışımdır. Ama İngiliz 3. Liginde sezonunu beşinci bitirip bir üst lige yükselme playoff'larında sezon ortasında iki kere kaybettiğim Brighton&Hove Alb. ile karşılaşmam gerektiğinde maça başlamadan asistanımdan taktik önermesini istediğimde 4-4-2 taktiğini söyleyince tüm sezon oynadığım taktiğimi değiştirip 4-4-2 ile karşılaşmaya çıktım ve maçı kazandım. Bu arada asistanınızdan taktik, takım seçme ve antreman programları konusunda yardım isteyebilirsiniz ama hep onun dediklerini yaparsanız başarılı olacaksınız diye birşey yok. Benim asistanım yukarıda anlattığım maç dışında pek bir işime yaramadı. Kendi işinizi kendiniz yapın.
- Her maçtan sonra istatistiklere bir göz atın. Hangi oyuncunuzun en iyi ve en kötü oynadığını göz önüne alarak bir sonraki kadronuzu oluşturun.
- Eğer istatistiklere bakmadan exit yaptıysanız Fixture seçeneğinden oynanmış maçların istatistiklerini görebilirsiniz.

Cem Uzan beyfendilerinin fitbol işine el atması şahsi kanımca çok yerinde olmuştur. Kendileri çok sevdiğim, saygı duyduğum ve televizyon kanalını aralıksız izlediğim bir abimdir. Fitbol gibi güzel bir ispora taze kan ve sıcacık tazecik nakit para getirmiştir. Ama haddim olmayarak söylemekteyim, affola, Cem Bey burada durmamalıdır, aylık bilgisayar dergileri işine de el atmalıdır. Malumunuz bu alanda da pek çok yetenekli genç arkadaşımız çok ufak miktarlar için çalışmaktadır. Hatta bazı kılları ağarmaya başlayan bazı arkadaşlarımızın Oğuz'dan ne eksiği vardir, derhal onlar da anormal paralara transfer edilmelidir bence.

- Maçlardan sonra Taraftar&Fanatik Spor Gazetesine göz atmak oldukça zevkli. Ve yararlı haberler de verebiliyor. Maçınıza çok kalabalık bir seyirci kitlesi geldiğini öğrenebiliyor böylece stadyumun kapasitesinin arttırılması gerektiğini anlıyorsunuz.
- Eğer maddi sıkıntınız varsa kumar oynamaktan kaçının. USM'nin ilkine göre kumar kazancım çok düşük oldu. Programcılar mı akıllandı ben mi yaşlanıyorum?
- Oyuncularınız sakatlandıklarında (ciddi sakatlıları olmasa bile) oynatmamaya bakın. Sonradan başınız çok ağrır.
- Oyuna başladığınız 16 kişilik kadro bir sezonu geçirmek için bile yeterli değil. Kadronuzu genişletin.
- Bir sezonda en fazla 5 oyuncu kiralayabiliyorsunuz. Aklınızda bulunsun.
- Oyuncularınızın mevkilerine göre kişisel çalışma programlarını en baştan ayarlayın ve sürekli gidişatlarını kontrol edin. Kişisel çalışmalarının yoğunluğunu az, orta, çok şeklinde gidişata göre değiştirin. Fazla yüklenme zarardan çok yarar getirir.
- Üst liglere çıkarken hem takımca hem de saha olarak hazırlıklı olmalıyız. Fifa bu konuda yardımı esirgemiyor. Oyuna 500.000$ başladığım ilk sezonda bir üst lige çıkınca bana 1.000.000$ sahamı geliştirme parası verdi.
- Tekrar ediyorum, kornerler, frikikler için oyunlar (piece) hazırlamak çok yararlı ve zevkli. Kaydedip maçtan önce seçmeyi unutmayın.
- Playoff'larda, kupalarda maçlar penaltılara kalabiliyor. Çalışma programınıza penaltıları kesin alın. Kimin penaltıyı atacağına da Shooting (SH) özelliğine göre siz karar verin.

USM2'yi oynadığım süre içinde aldığım notlar bunlardan ibaret. Ultimate Soccer Manager 2, ilkine göre her açıdan oldukça iyi yönlerde geliştirilmiş, ilkinin en büyük eksikliği olan birden fazla kişiyle oynayabilme özelliğini getirdiği gibi 3 değişik ligden birinde mücadele edebiliyor olmamız, Avrupa kupaları maçlarını daha gerçekçi yapmış olmaları ilk aklıma gelen artıları. İçine girdikçe beni sıkmayan hatta oyunu güzelleştiren ayrıntılar eklenmiş olması (Set Piece, Replay, Yol yapımı) USM2'yi oldukça çekici hale getirmiş. Cd oyunlarının ortalığı kapladığı günlerde 6 disketle ulaşılabilecek en zevkli en heyecanlı oyunlardan biri Ultimate Soccer Manager 2. Eğer menajerlik oynamaktan hoşlanıyorsanız, USM'yi zaten oynadınız ve sevdiyseniz, menajerlik denemek istiyorsanız size söyleyebileceğim tek şey: ULTIMATE SOCCER MANAGER 2!

Saat geceyarısı 04:10 oldu. Yazımı bitereceğim diye oturduk. Şimdide USM2 oynamak istiyorum iyi mi?

☒Mert Topçu

Güzel fitbolcu arkadaşlarım, kardeşlerim her gün saatlerce intriman yapmaktadırlar. Bu sayede bacak kasları kafam kadar boyutlara ulaşmaktadır, saatlerce top peşinde at sırtında koşabilmektedirler, amma velakin, televizyonda da hep görmekteyim, iki kelimeyi bir araya getirip bir tane manalı cümle kuramamaktadırlar. İntiriman süresinin en azından yarısı biraz dil bilgisine ve zihin cimnastiğine ayırmalı, bu güzel ama malak misali kardeşlerim az da olsa eğitilmelidirler.

Güzel memleketim gelişmektedir ama benim düşünceme göre ispor alanlarına ve de hatta özellikle stadyumlara daha fazla ilgi ve kaynak ayrılmalıdır. Güzel halkımın güzel gençleri telef olmaktadırlar. Bu ispor abideleri maçlardan başka güzel gençlerimize gıda kaynağı da olmaktadırlar, bunu unutmamak lazımdır. Zararlı oldukları gibi yalanlar atılan seyyar kokoreç, yarım ekmek, ayran gibi besinler anca stadyumlarda bulunmaktadir, gece Besiktaş'ta karnı acıkan bir güzel gencim, kokoreç bulabilmek için Dolmabahçe'ye kadar yürümek zorunda kalmaktadır, her semtimize bir stadyum açmak demek McDonals'ın işini elinden almak, o kaynakların tekrar milli ekonomimize dönmesini sağlamak demektir. Bu da kanımca çok yararlıdır.

GAMESHOW ve RAKS

NEW MEDIA İŞBİRLİĞİ İLE SÜPER KAMPANYA

GAMESHOW'a abone olduğunuzda Raks NewMedia'dan orjinal kutusunda oyun kazanıyorsunuz. Raksotek'lerde satış fiyatı 4.000.000.- TL olan orjinal oyunlar Raks NewMedia'dan GAMESHOW abonelerine ÜCRETSİZ!!!

Ayrıca GameShow Abonlerimize 5 Adet ücretsiz eski sayı kampanyamız da devam ediyor.

Abone olmak için bu fırsatı kaçırmayın. Üstelik SADECE

3.000.000 TL

Aşağıda belirtilen banka hesap numaralarına havale yapıp dekontu ve açık adresinizi (*) fax veya mektupla bize ulaştırın. Aboneliğiniz hemen başlasın.

(*) Gönderiler Yurtiçi Kargo ile gönderildiğinden, bulunduğunuz yere Yurtiçi Kargo'nun servisi yoksa lütfen belirtin.

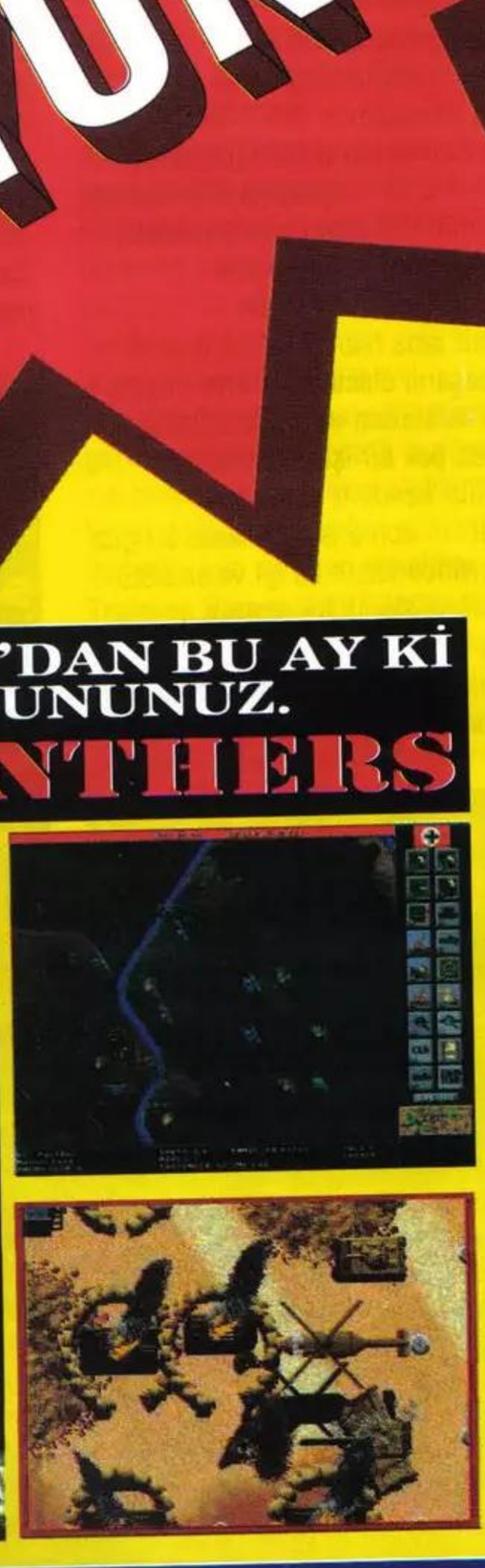
İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
(Kamer Bilgisayar Adına)

Yapı-Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1
(Kamer Bilgisayar Adına)

ABONE OLAN OYUN

RAKS NEW MEDIA'DAN BU AY Kİ ORJİNAL OYUNUNUZ.

STEEL PANTHERS



"Biz bu dergiyi zamanında fotokopi olarak çıkarıyorduk" (GAMESHOW atasözü)

Atalarımız ne güzel, ne doğru soylemişler, dergi kısa zamanda az gitti, uz gitti ama daha ufacık tefecik bir bebecikken bile her zaman size en iyi oyunların en iyi açıklamalarını vermeyi başardı. Eskidiler diye hor görmeyin, bazı super oyunları eski sayılarımızda bulabilirsiniz

SAYI 19: NORMALITY, QUAKE, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, VIRTUA FIGHTER, INDIANA JONES 4, EURO SOCCER 96, AH 64D LONGBOW, RIPPER,Z

SAYI 20: NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION, URBAN RUNNER, TUKON TRAIL LEMMINGS PAINTBALL, STRIKER 96, TIME COMMANDO, PRAY FOR DEATH, DARK SUN, ENTOMORPH, CELTIC TALES

SAYI 21: CRUSADER 2 NO REGRET, THE GENE MACHINE, JAGGED ALLIENCE 2 DEADLY GAMES OLYMPIC SOCCER, SHERLOCK HOLMES 2, HIND, SYNDICATE, ROAD RUSH STAR CONTROL 3, AGE OF RIFLES

SAYI 22: LALE SAVAŞÇILARI, SYNDICATE WARS, GENE WARS, NCAA BASKETBALL ACE VENTURA, F22 LIGHTING 2, DARKSUN 2, MEGA RACE 2, FIFA IN SOCCER 97, ASSASSIN 2015

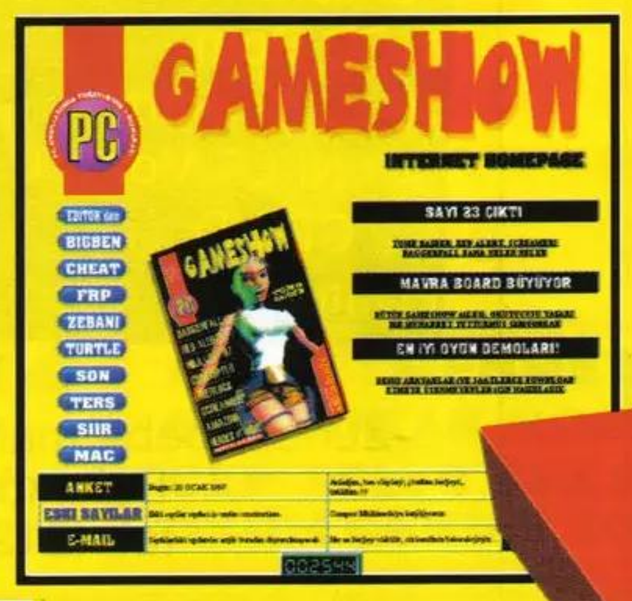
Bunlar eski sayılarımızda bulabileceğiniz süper oyunların sadece bazıları. Eski sayıların tam listesi için Internet'te Web Site'imize bakabilir veya telefon ile öğrenebilirsiniz.
Eski sayılarımızı kargo ile almak için yan sayfadaki banka hesap numaralarına havale yapıp dekontu, hangi sayıları istediğinizi ve açık adresinizi bize fax veya mektupla bildirmeniz yeterli (Kargo ücreti alıcıya aittir).

1-14. Sayılar : 50.000.-
15-22.Sayılar :100.000.-

Önemli Not: 1,2,3,4,5,7,9,11. sayılar tükenmiştir.
İlginize teşekkür ederiz.

"Abi GameShow'un internet sayfasını gördün mü? Süper olmuş ya..." (anonim)

Dergide yayınlanmamış yazılar, güncel sayının bir özeti, gelecek sayı'dan kısa bir preview (yakında), köşe yazıları, cheats arşivi, Mac Attack (yakinda), anket ve daha neler neler....



Eski Sayılar sayfasında derginin kısa bir tarihçesini, Mavra Board'da ise günün her saatinde (gündüzleri fareler, geceleri yarasalar) dergiden konuşacak, sorularınıza cevap verecek birilerini bulabilirsiniz.

INTERNET = MAVRA

www.gsmnet.com

KÜÇÜK İLANLAR

HOBBY COMPUTER

- UPGRADE
- EN YENI DİSKET VE CD OYUNLARI
- BAKIM VE TAMİR
- CD DEĞİŞİMİ
- JOYSTICK VE MOUSE'LAR
- HER ÇEŞİT DİSKET

CD OYUN TOP 5

- NBA LIVE 97
- FIFA 97
- MEGARACE2
- HEROES of M&M 2
- CIVIL WAR

SİNANPASA
İŞ MERKEZİ NO:6
BEŞİKTAŞ/İST
TEL:(0212) 259 45 77

KIZILOK BİLGİSAYAR

PC Oyun Çekimi : 10.000.-
CD-Rom Oyunları : 15$

Disket alana oyun çekimi
!!!BEDEVA!!!

Datalarınız CD'ye Çekilir:
10 $

Ayrıca 5 Yıl Garantili Bilgisayar Satışı

ARAYIN LİSTEMİZİ GÖNDERELİM

Adres: 1713 Sokak No: 38 /14 Karşıyaka
Tel: 3699734 / 3816271 İzmir

ÇELİK BİLGİSAYAR

ADI GİBİ SAĞLAM

Ayın Sistemi:
Pentium 133-16Mb
8xCD-Rom
16 bit Seskartı
14'' NI-LR Monitör
1.2 GB HD
Fiyatı: ???

PC-GOLD
Bakırköy
BAYİİ

ORJINAL
CD'LERDE
TOPTAN SATI□

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

EN SON PC DİSKET ve CD OYUNLARI

Eğitim, Genel Kültür, Sanat, nsiklopedi, Referans,
Müzik Orjinal CD'leri

KAMPANYAMIZA SÜPER İLGİ!

- Arşivimizden oyun seçin CD'ye yazalım 450 disket **60$**
- Yıllık üyelerimize ve bilgisayar firmalarına **50 $**
- Tüm üyelere indirimli oyun çekimi...

Fiyatlara %15 KDV ilave edilecektir.

PC-GAME CLUB
Üye olmadan Farkı Anlayamazsınız!...

PC-GAME CLUB ÜYELERİNE HER AY TAM DOLU BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

ÜYELİK KOŞULLARINI BÜROMUZDAN ÖĞRENEBİLİRSİNİZ.

TOMBRAIDER (25) - ENEMY NATIONS (15) - SIM COPTER (20) - ASSASIN'95 (11) - HIND (21) -
HERDES of M&M2 (17) - BATMAN FOREVER (9) - DAYTONA U.S.A. (21) - SKY NET (12) - AGE OF SAIL (19)

RED ALERT (2) - NBA 97 - FIFA 97 - TOMB RAIDER - SCREAMER 2 - DIABLO - DESTRUCTION DERBY 2-
DAGGER FALL - PHANTASMAGORIA 2 (5) - LARRY 7 - ACE VENTURA

Bestekâr Sok. Ekşioğlu
Kardeşler İşhanı 11/69
(Altıyol Vakko Arkası) 81300
Kadıköy / İSTANBUL
Tel.: (0216) 414 22 33 Fax : (0216) 349 82 83

- Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
- Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

EDB YOU TANITIM 414 48 80

ADANA COMMANDER Bilgisayar

CD SHOW ROOM

Her türlü bilgisayar yan malzemelerini bulabileceğiniz tek adres.

Yüzlerce CD çeşidi ve inanılmaz fiatlar (CD'lerin hiç biri kopya değildir)

disket şerit mouse modem

joystick, ses kartı ve her çeşit

Harmony Fax/Modem Adana Bayii

Harddisk veya CD'den CD'ye Kayıt Yapılır.

Adres: Atatürk Cad. Büyükşehir Belediyesi Yanı
T.H.K Pasajı No:21 ADANA
Tel / Fax : (322) 453 20 54

LASER BİLGİSAYAR

Microsoft Satış Noktası

EN SON PC DİSKET & CD OYUNLARI

PC - AMİGA & CDROM

- EN YENİ OYUNLAR
- TAMİR, ALIM - SATIM
- PC HARDWARE, UPGRADE
- RENT A CD
- TÜKETİM MALZEMELERİ
- BAKIM VE ONARIM HİZMETLERİ

Mithatpaşa Cad. No: 580/A Mithatpaşa - İZMİR
0-232-4892541

İZMİR GAME CLUB
PC CD-ROM

HARDWARE & SOFTWARE

DÜSLERİNİZ GERÇEK OLDU..!

NELER YAPABİLİRSİNİZ?

TÜM DONANIM İHTİYAÇLARINIZI KARŞILAYABİLİRSİNİZ

CD KİRALAYABİLİRSİNİZ
50.000 TL
CD SATIN ALABİLİRSİNİZ
1.700.000 TL
BEĞENDİĞİNİZ OYUNLARI BİLGİSAYARIMIZDA BİR SAAT TEST EDEBİLİRSİNİZ.250.000TL

PC & AMIGA OYUN ÇEKİMİ VİDEO CD SATIŞI& KİRASI YAPILIR.
VIDEO CD 30 $

10x PENTIUM MULTIMEDIA SİSTEM 950$+KDV

ADRES: MEHMET AKİF CADDESİ
502 SOKAK NO:27 DAİRE 3 SİRİNYER/İZMİR
CEP TEL: 0 532 242 37 59
OYUN ÇEKİMİ 10.000 TL ★ ÇOK YAKINDA INTERNET

ARS ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

PROGRESS Bilgisayar

TEKNOLOJİ-KALİTE-GÜVENCE

EN UYGUN FİYATA UPGRADE İMKANI

CD KAYITI YAPILIR

Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok.
Akel işhanı No: 2/3
Beşiktaş/İstanbul
Tel: (212) 260 21 67

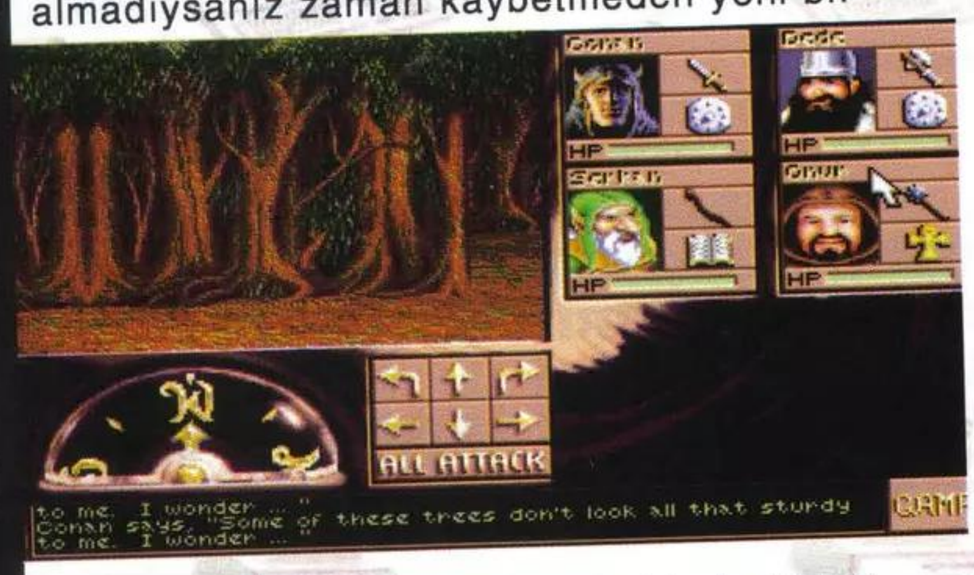
NOT ENOUGH MEMORY

Nasılsınız bakalım görüşmeyeli. Hiç haberiniz gelmiyor. Ben hastaneden taburcu oldum. Şamo'mun başını okşadım. Dergi de zaten A4 oldu. Neden daha önce yapmamışız böyle bir şey. Büyük hali daha güzel hep büyük kalalım tamam mı Emin?. Bu ayda sizler için araştırmacı-gazetecik örneği göstererek eski (yeni oyun gelmiyor maalesef) ama çok güzel oyunlar buldum. Umarım beğenirsiniz. Hepinizi öpüyorum. Bay bay.

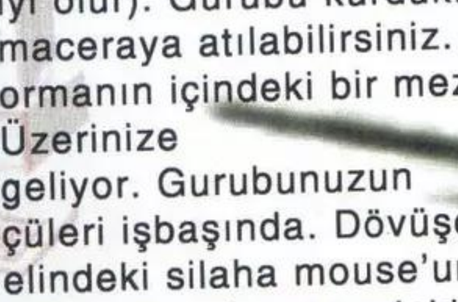
☒Serkan Uybaş

EOB3

Herkese merhaba. İşte size yeni yılın fırsatı. FRP'ye başlamak isteyip de anlamadığı için sıkılıp bırakanlar. Ya da "FRP nedir?" diyenler. Bu aydan itibaren FRP'ye giriş için ideal bir oyun olan Eye of The Beholder'ın açıklamasına başlıyorum. Hani geçen ay söylemiştim ya, alın oynayın takıldığınız zaman ben size anlatacağım demiştim. Şimdi ödev kontrolü kimler oynamadı bakayım bu oyunu. Yoksa kitleden atılmak mı istiyorsunuz? Tamam geçen ay oynamadınızsa bari bu ay iki katı oynayıp bu açığınızı kapatın. Önce karakter seçimi ile oyuna başlıyoruz. Karakter seçiminde guruba mutlaka ama mutlaka bir Cleric almak zorundasınız. Eğer almadıysanız zaman kaybetmeden yeni bir



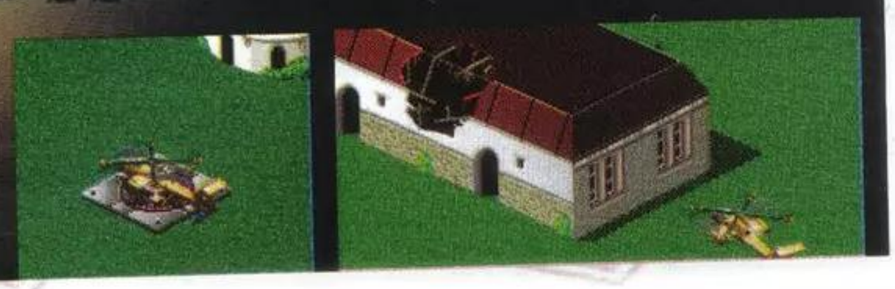
parti kurun. Tabi gurubunuzda bir de Dwarf bulunmalı (Sebebini sonra söyleyeceğim). Bir de Mage bulundursanız iyi olur (Şart değil ama iyi olur). Gurubu kurduktan sonra artık maceraya atılabilirsiniz. İlk başta kendinizi ormanın içindeki bir mezarlıkta buluyorsunuz. Üzerinize doğru ruhlar geliyor. Gurubunuzun dövüş çüleri işbaşında. Dövüşçünün elindeki silaha mouse'un sağ tuşu ile basarsanız karşısındaki yaratığa bir vuruş yapar. Bu şekilde çevrenizdeki ruhları öldürün. Şimdi sıra geldi Mage ve Cleric'in büyülerini ezberletmeye. Camp seçeneğini seçin. Böylece Oyun dışı işlemleri yapacağınız bir menü ekrana gelecektir. Pray for Spells ile Cleric için büyü seçin (Büyüleri bilmeyenler için söyleyeyim, Cure Wounds büyülerini alın. Bu büyüler guruptaki adamların iyileşmesini sağlar). Memorize Spells ile de Mage'in ezberleyeceği büyüleri seçin. Büyüleri seçtikten sonra Rest seçeneğini seçerek büyüleri ezberlemek için zaman geçirin. Şimdi bir dolaşın bakalım ormandan bir çıkış yolu bulabilecek misiniz? Bulamadınızsa ben söyleyeyim ağaçları kesmeniz gerekiyor (Ormandaki ağaçların bir kısmı kesilebiliyor. Kesilebilen bir ağacın yanına



JUNGLE STRIKE

Helikopter uçurmayı kimler seviyor? Gerçi sevmeseniz de bu oyundan hoşlanma ihtimaliniz oldukça yüksek. Bir kere öyle simulasyon oyunlarında olduğu gibi yok motoru çalıştır, sonra yarım güç ileri, aman şöyle yap yok böyle yap gibi ayrıntılar yok. Yukarı tuşuna basıyorsunuz hop helikopter kalkıyor. Sonra Etrafta patlatmanız gereken binalar, size saldıran roketatar rampaları var. Yani canınız hiç sıkılmayacak. Çevrede bol miktarda eğlence mevcut. Diyelim ki kayboldunuz. Hemen F1 tuşuna basarak haritayı açın. Bu harita size neler gösteriyor neler. Silah ve benzin alacağınız bölgeleri, teröristlerin bulunduğu binaları, düşmanların bulunduğu bölgeleri falan filan. Benziniz azaldı diyelim, hemen F1'e basarak haritaya girin. Haritadan benzinin olduğu bölgelere bakın. Şimdi o yöne doğru uçun. Benzinin üstünden geçerken, helikopterden bir kanca uzatılarak benzin depoya alınacaktır. Cephane içinde aynı şeyleri yapabilirsiniz.

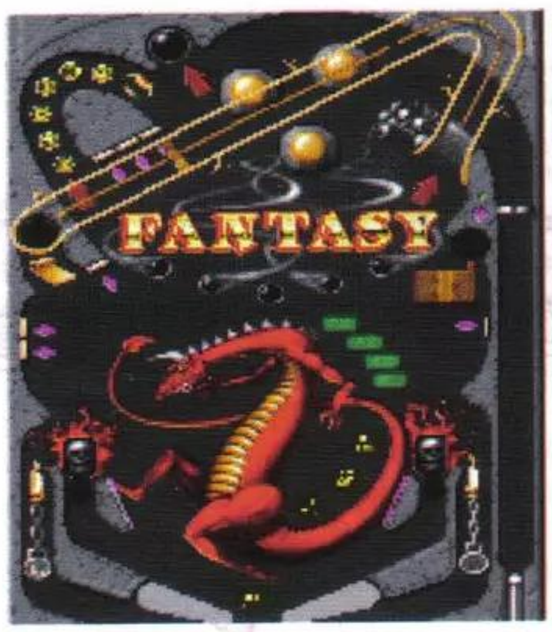
Bu ay çok büyük bir sürpriz yaşadım. Ne oldu biliyor musunuz? (Nerden bileceksiniz daha söylemedim ki) Pınar benim kardeşimmiş. Geçen gün yanıma geldi ve "Bak Serkan ben senin ikiz kardeşinim. Yıllardır utancımdan kimselere söyleyememiştim ama artık vicdanım rahat bırakmıyor. Sen benim ikizimsin" dedi. Ben de ona "Ama niye gizledin ki böyle bir şeyi. İnsan hiç kardeşinden utanır mı?" diyince Pınar'ın cevabı "Bilmiyorum... Bilemiyorum..." oldu. Ben de bilmiyorum neden sakladı acaba kardeş olduğunuzu? Neyse artık ikizime kavuştum ya bu bana yeter. Umarım siz de benim gibi mutlu olursunuz. Herkese iyi günler diliyorum.

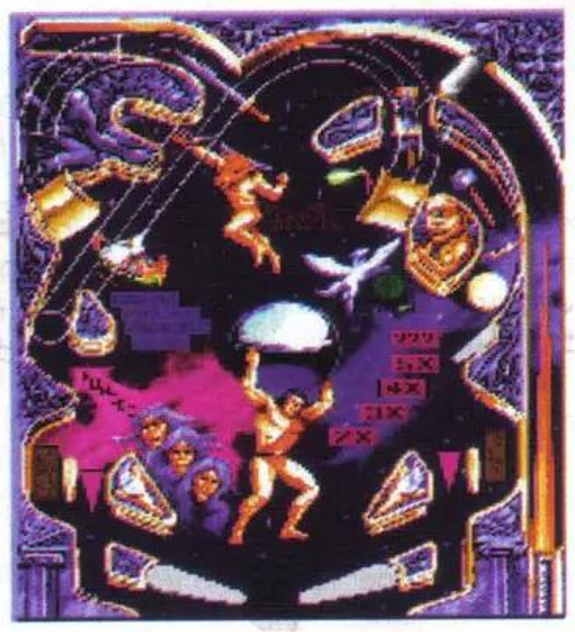


geldiğinizde, adamlarınız sizi uyarıyor). Ağaçları kesmek için bir baltaya ihtiyacınız var (İşte Gruba Dwarf almanın sebebi buydu). Balta kullanarak kendinize bir yol açın. Sonunda Bir kapı bulacaksınız. Bu kapıyı bulmak için baya dolaşmanız gerekebilir, ama yılmayın dolaşın sonunda kapıyı bulacağınıza inanıyorum. Kapıyı bulun ve girin. Öyle hemen sevinmeyin bakayım ormandan kurtuldum diye. Karşınızda yine bir orman var. Hem de bu sefer ağaçları balta ile kesemiyorsunuz. İlk soldan girdiğinizde kendinizi bir labirentte bulacaksınız. Labirent biraz karışık ama mecburen giriyorsunuz. Biraz dolaştıktan sonra hiç sönmeyen bir meşale bulacaksınız. Labirentten girdiğiniz gibi çıkın. Biraz daha ilerlediğinizde karşınıza bir adam çıkacak. Bu adama güvenin. Gurubunuza katın onu. Adam savaşa girdiği zaman sizi bir sürpriz bekliyor (Ah Şamo'm benim. En güvendiğim adamım). Hadi bakalım bu ay benden bu kadar. Bakalım ormandan kurtulup şehre kadar gidebilecek misiniz?. Şimdi bir ay bu oyunu oynayın. Takıldığınız yerde yardımınıza ben koşacağım. Bir daha ki ay kaldığımız yerden devam etmek üzere hoşça kalın.

SILVERBALL

Sıra geldi eğlenceye. Bir tilt oyununa ne dersiniz? Hem de tam tamına dört değişik masası var. Böylece birinden sıkılınca öbürüne, öbüründen sıkılınca diğerine geçiş yaparak değişik masaları ziyaret etmiş oluyorsunuz. Hem bu seferki öyle on yüz milyon yapabileceğiniz kolay tiltlerden değil. Bir şeyler yapabilmek için yetenekli olmanız gerekiyor yoksa top cup kaçıverir anlamazsınız bile. Bir de şöyle bir şey var. Hani tilt masasının üzerinde, vurunca ışığı yanan şeyler var ya işte onların hepsinin ışığını yakarsanız güzel bir şey oluyor. Ne olduğunu ben de tam olarak bilmiyorum ama güzel bir şey olduğuna eminim. (Bir türlü başaramadım belki siz yakabilirsiniz). Yani işte bu da böyle bir tilt oyunu. Oyna oyna bas tuşlara... Bu aylık da bu kadar. Bir daha ki ay görüşmek üzere hoşça kalın.





CENK BİLGİ İŞLEM
TEL&FAX
(232) 3687605
ÇOK UCUZ ÇOK UCUZ ÇOK UCUZ
CD OYUNLARINDA TATİL KAMPANYASI
ÇOK UCUZ ÇOK UCUZ ÇOK UCUZ
❄SATIŞ, TAMİR, MONTAJ
❄SARF MALZEME
❄EN SON AMIGA-PC OYUNLARI
❄ZENGİN CD-ROM OYUNLARI
❄EĞİTİM PROGRAMLARI İLE
HİZMETİNİZDEDİR.
CD OYUNLARINDA İZMİR'DE 1 NUMARA
1784 Sokak No:9/C Karşıyaka / İZMİR

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

İçim yine huzursuz ... İndim ayaklarımı sürüye sürüye kumsala. Baktım etrafa, her şey derin ve gizemli göründü gözüme. Kendimi sığ hissettim, üzüldüm, böyle olmamalı dedim en iyi dostuma, kendime, başladım hikayemi yazmaya kumlara, delileler gibi parmağımla. Bir uçtan öbürüne doldurdum kumları, bazen güldüm, bazen üzüldüm, bazen de çıldıracak kadar pişmanlık duydum hikayemdeki benden. Duramadım ama, durduramadım kendimi, yazdım yazdım, biraz da yazdıklarımla gurur duyaraktan. Birileri de görsün istedim aslında, kendim için yazmış olsam bile. Belki beğenirler diye düşündüm, vay be desinler istedim gizli gizli. Kendimle her zamanki inat oyunumu oynadım, olduğu gibi yazmaya çalıştım herşeyi, hayali seyircimin, hayali yorumlarını hesaba katmadan. Yapamadım aslında, kim yapabilir ki zaten, ama elimden geldiğince olan beni yazdım, olması gerekeni değil. Sonra bir adım geri attım, şöyle bir baktım yazdıklarıma, sanki bilmiyormuşum ne olduğunu gibi, kendimi övecek bir şeyler bulmak isteyerek. Bazen traji-komik ama yine de kıymetliydi hikayem, en azından benim gözümde. İşte tam o anda pis bir rüzgar çıktı, uğursuz bir işaret gibi. Deniz hareketlendi sanki rahatsız olmuşçasına. Kalleş bir dalga geldi taa uzaktan. Gördüm geldiğini, korumaya çalıştım hikayemi ama ne yapacaktım ki. Geldi yavaş yavaş, önce kendi başladı eziyete, sonra kardeşleri devam ettiler, sildiler hikayemi acımadan. Bağırdım onlara, yumruğumu bile salladım, kendi acizlimi farketmeyerek, dursunlar diye, gitsinler diye, başka birini bulsunlar diye, onlar da geldiler habire, güldüler bile bence, hatta eminim güldüler, duydum kendimce iğrenç, pis, sadist gülüşlerini, ama onlar için kim olduğu farketmezmiş, silmekten başka bir amaçları yokmuş gibi geldiler durmadan. Sonra da birden kayboldular, hikayemden geriye koca bir hiç bırakarak. Oturdum ıslak kumların üstüne, gözlerim doldu hemen, ağladım, duramadım. Huzursuzluğum daha da arttı, hikayem gitmişti, beraberinde beni de götürerek. Kim bilecekti beni şimdi? Ne kalmıştı ki geriye? Bu ana kadar olan ben bu hikayeydim zaten, bundan sonrasından beklenecek ne vardı ki? Baştan yazmanın bir manası var mıydı, her isteyen silebilecekse? Zaman içinde bir an mıydı hepsinin ödülü? Ruhum için üzüldüm, kendim için üzüldüm. Yok muydu kendinden geriye ufak da olsa bir iz bırakmanın yolu? Her şey silinip gidecek miydi her zaman? Dudağımdan göz yaşımı yaladım, eğdim başımı. Başka zamanda, başka kumsallarda, başka insanlar aynı çaresizliği hisseder mi diye merak ettim. Başkaları da ne kadar küçük ve önemsiz olduklarının farkındalar mı acaba? Kafamı yordum, gelmiş geçmişlerden kalıcı bir iz bırakabilmiş bir kişi bulabilmek için, kimseler gelmedi aklıma, kendimi de kattım şimdiden kaybolup gidenlerin arasına, biraz daha ağladım... (1985)

Ben de mavra oyunların soyu tükendi zannediyordum (Simon3 yıl sonuna diyorlar şimdi, haberiniz olsun). Şöyle kah kah, kih kih bir oyun yoktu pek ortalarda (genelde kötü doom-gibinler komik olur ama neyse), sonra bu ay Neverhood geldi de güldük (ben, Mary Ann ve Intel Inside (o az güldü)). Demek değişiklikte hayır varmış gerçekten, adamlar uğraşmışlar clay'den (çamur oluyo galiba da, çamur deyince kötü mana çıkıyo gibime geldi) koskoca bir oyun alanı yaratmışlar. 3 ton clay (çamuur, ehehehe) kullandık diyorlar, çok önemli bir istatistik diil aslında da ortalık, o 'çok korktum, ay fena oldum, monitörü kapattım' efekti yarattığını zanneden üç boyut render'lı gıcık adventure özentilerinden geçilmiyorken, nispeten yaratıcı ve mavra bir oyun görmek hoşuma gitti. Tabii oyunun hemen hemen tümü video'dan oluşunca (sadece 1 CD) biraz kısa olmuş ama hiç yoktan iyidir. Aslında zaten az olan yeri daha fazla oyunla dolduracaklarına gidip 'making of' falan gibi numaralar çektikleri için kızmadım da diil adamlara. Özellikle müzikler süper, ben kıt kanaat bilgimle sample etmeye çalıştım (beceremedim tabi) windows'uma system sound yapmak için (ben yavaş yavaş bir Win95 canavarı oluyorum da), ama firma benden önce davranıp yakında oyunun müziklerini CD olarak piyasaya sürmeye karar vermiş bile. Biliyorsunuz aslında böyle az biraz soyut bilmeceli adventure'lara gıcık oluyorum, şu yaşlı yaşımda giderek eski günlerin mantıklı bilmecelerini özlüyorum, The Neverhood'daki bilmeceler de öteki oyunlardakilerden pek farklı diil aslında (ben artık değil lafının kaldırılıp yerine diil lafının alınması için kampanya başlatıyorum, katılın lütfen), özellikle söyleyin, flüt eziyetini hazırlayan adam (metal günlerimden kulağım (bi tane var) sakat kalmış galiba) gelsin beni görsün. Yani bir deneme yanılma işi almış gidiyor, ama olsun, en azından The Neverhood'da çektiğiniz manasız eziyetin karşılığını mavra olarak alıyorsunuz. Sağda solda Spielberg adını görüp de aldanmayın, oyundaki tek etkisi prodüktör (burayı cash diye okuyun) olması.

Intel mektupları getir, ama çok getir, sayfalar büyüdü, bundan yararlanmamız lazım.

ICH GLAUBE

Selam MAC,

Bu benim sana ilk mektubum. Aslında daha önceden sana bir sürü mektup yazmıştım ama hepsinde tek tük sorular olduğu için yollamadım. Şimdiye kadar ki bütün sorularımı bu mektupta topladım. Mektubumu dergide yayınlaman önemli değil. Hatta yayınlamasan daha iyi olur. Ama yeter ki sorularıma bir yanıt ver. Yani bana mektup yolla (tabii eğer mümkünse). Bu arada derginiz büyük boyuta geçince süper olmuş. Şimdi sorularıma geçiyorum. Bu arada ilk önce sistemimi bir yazayım da sorularımı cevaplarken zorluk çekme; Pentium133- 16MB S3 trio 64V+ ekran kartı ve 1280 MB Seagate Harddisk.

1) College Slam, NBA Jam, Speed Haste gibi içinde HYBRID (nedir bu firma falan mı?) kelimesi oyunlar bende çalışmıyor. Çıldıracağım neden olabilir acep ekran kartından mı?

2) Abi siz bu oyunlardan resimleri nasıl alıyorsunuz yaa? Özellikle SVGA' lardan hiç resim alabiliyorum. Bende sizin dergide oyun açıklamak istiyorum da bende Screen Thief var o program güncel oyunlarda hiç bir işe yaramıyor. Hatta eğer senin kullandığın program shareware falansa bir disket gönderiyorum kullandığın programı buna çekebilir misin? Eğer mümkün değilse programın adını belirtsende olur.

3) Abicim birde W95 altında NFS SE, Fifa 97 gibi oyunlar directX denen bir program kullanıyor. Özellikle NFS SE'deki arada çıkan araba resimlerinden bir arşiv yapmak istedim. Ama maalesef Print Screen tuşuna basıp ekranı panoya kopyaladığımda ve bunu bir grafik işleme programında açtığımda renkler karmakarışık bir şekilde karşıma çıkıyor. Eminim bunu sende denemişsindir. Ama sizin dergide çıkan resimler bayağı kaliteliydi. Bu sorunu nasıl halledeceğim. O araba resimlerini arşivime katmak istiyorum. Lütfen bana yardım et.

4) Panoya birden fazla resim kopyalayabilir miyiz? Nasıl?

5) NBA 97 almaya değer mi? W95 altında çalışıyor mu?

6) Fifa 97 süper bir oyun. Amma velakin bende bazen sesler takılıyor ve bir kelimeyi bir kaç kere üst üste söylüyor. (Genelde maç başlarken 'good evening I'm desmond' bilmemne derken.) Acaba CD'mi bozuldu?

7) Bence en iyi firma Electronic Arts sencede bence?

8) Bugünlerde iyi bir similasyon oyunu almayı düşünüyorum. Derginizde Top Gun her karşılaştırmada 1 numara seçildi ama birde sana sorayım dedim. Top Gun'ı mı alayım Euro Fighter 2000'i mi alayım F22'yi mi yoksa ATF'yi mi? Neden?

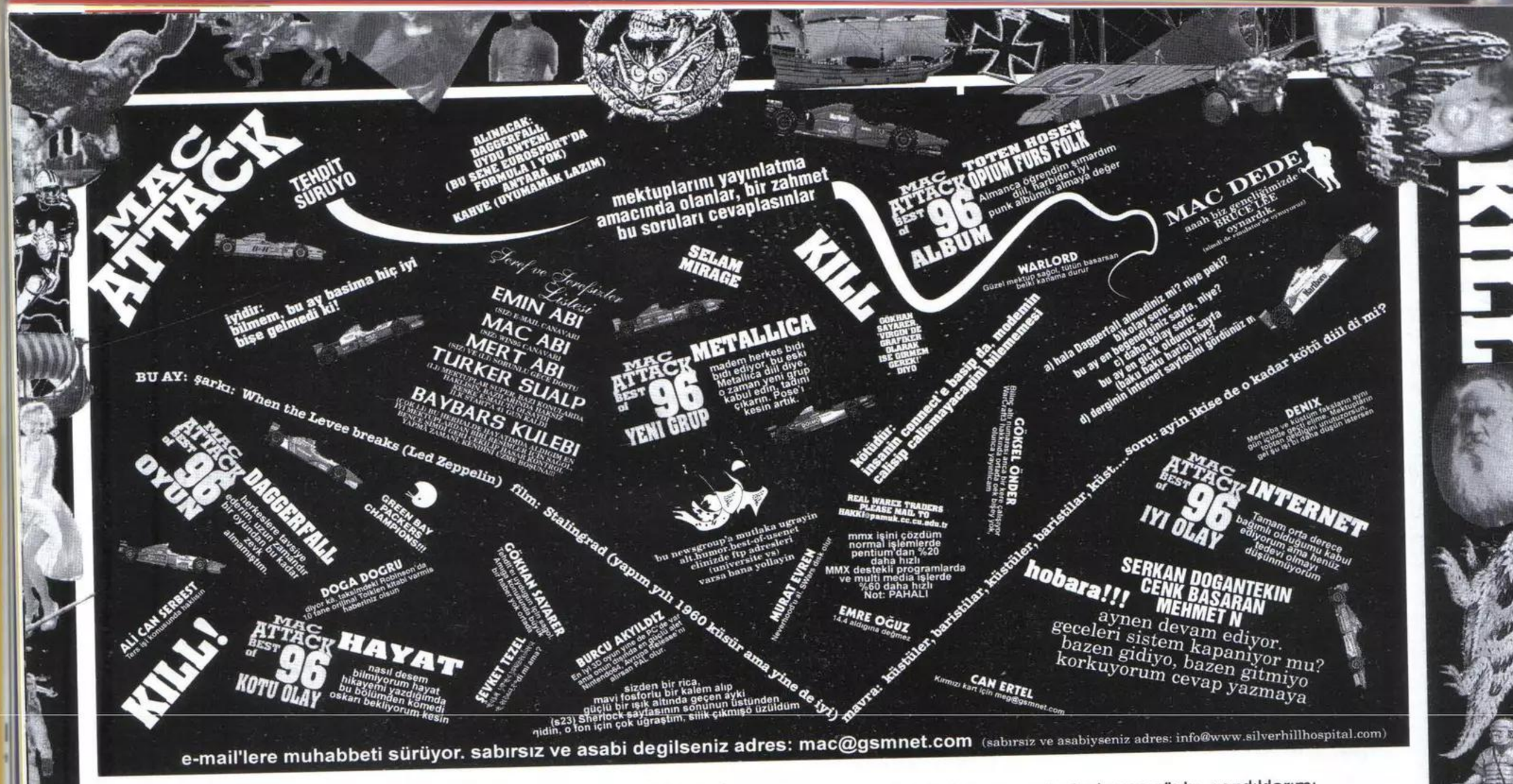
9)
F1 Grand Prix 2'yi alayım mı diye bir soru soracağım sende hemen tabii ki diyeceksin bunu biliyorum ama yine de soruyorum alayım mı? NFS SE kadar güzel mi?
10) Nedir bu sizin dergideki GİBİN muhabbeti. Neden gibi yazmıyorsunuzda gibin yazıyorsunuz?
11) W95'teki autorun.exe'yi sildim. Tekrar geride alamadım. Şimdi ne yapıcaz. Bütün Windows'u yeniden mi install edeceğim?
İşte sorular. Senin görevin MAC, tabi eğer kabul edersen bu 11 soruyu en kısa zamanda yanıtlamak. Eğer yanıtlarken biri fark ederse benden bahsetmeyeceksin. Bu kağıt 5 saniye içinde kendini intihar edecektir. Cıssssss (Impossible Mıssıon gibin yazdım).
Can 'I'll be waitin for your answer' Yaşarlar
MAC: Şimdi ortada bin tane 'bunu mutlaka yayınla, ölümü öp (degişik bir zevk, denemem lazım)' diyen mektup varken tutup da 'hatta yayınlamasan daha iyi olur' diyen bir mektubu yayınlıyor olmam ne demek olabilir. a) öbür mektup sahiplerini sinir edip onları şiddete iten bir provakatör müyüm ben acep? b) kimselere geri mektup yazamıcağımı söyleyip genel bir mesaj mı vermek istiyorum yoksa c) benim sistemim de en az seninki kadar problemli, kendimi sana yakın mı hissettim. Siz karar verin.
1) Hybrid benim anladığım kadarıyla bu oyunları kıran grup, yani korsan, yani küpe, papağan, göz bantı falan. Şimdi aslında bunun daha karışık bir sebebi olabilir ama, gözüm istemeden 2.soru'na kaydı, bakıyorum ekran çalma işini kurcalıyorsun, bu durumda eğer autoexec'inde ya da o civarlarda EMM386 diye bir satır varsa oyunlar çalışmıyor. Yani bu EMM386 ve ekran çalma programları fazla iyi anlaşamıyor. O satırın başına REM koyup öyle denemekte yarar var. Bu da olmazsa billg@microsoft.com'a bir mesaj at, benim gönderdiğimi söyle.
2) Bu derdi çözücez diye canımız çıkmıştı, İngiltereleri arayıp (o zaman e-mail yoktu) garip aksanlı insanlara sharware parasını vermişiz gibi yaparak sormuştuk da onlar da çalınmadığını söylemişlerdi.
3) DirectX deme bana, sinirim oynuyor. SVGA problemi zaten var, bi de DirectX çıktı karşımıza. Evet haklısın, şu anda bu oyunlardan resim çalabilen bir program yok (her yerleri aradım). Alt+Print Screen numarasi da 8-bit (çok renk) olanlara sökmüyor. Beklemekten başka yapacak bir şey yok, son İngiltere konuşmalarıma göre (artık e-mail) yakında yeni bir ScreenThief çıkacakmış, o bu işi becerecekmiş. Ben böyle oyunlarda mümkünse DOS'tan çalıştırıp eski ScreenThief'i kullanıyorum.
4) Yok pano sadece bir cisim (ne olursa) alıyor. Bunun yerine win altından ekran programı tavsiye ediim sana. Bakınız bunlar: Corel Capture, ScreenThief95, Hijaack95, GrabItPro, Ulead- Kolleksiyonum en nadide parçaları bunlar (ve hiç biri DirectX çalamıyor).
5) NBA97 almaya kesin değer, yani tam olarak zenciyim, harlem'de büyüdüm, basketbol benim hayatım diyemicem ama oyundaki hareketler benim bile hoşuma gitti. Win95'de sorunsuz çalışıyor (eğer bir şey win95 altında sorunsuz çalışıyorsa kötü olsa bile, sırf bu duyguyu tatmak için almak lazım).
6) Keşke bugün alet çantamı alsaymışım yanıma. Sen at abi bu bilgisayarı, amma sorunluymuş canıiim, GameBoy falan alalım sana. Seslerdeki problemin bir iki sebebi olabilir. Birincisi (gerçi seninki hızlı ama) bilgisayarın ya CD-ROM'un hızı yetmiyordur. Alet aynı anda hem ses hem grafik işinin altından kalkamıyordur. Önce grafikleri ekrana basıp sonra da sesleri toparlamaya çalıştığından ortalık karışıyor ve kekeme olayı böyle ortaya çıkıyor. Diğer aklıma gelen bir sebep, şimdi sende Win95 saplantısı varsa (ki var gibi görünüyor, hemen kurtulmalısın, Win95 bir işletim zımbırtısı diil, beni ele geçirmeye çalısan bir yılan) ve oyunu öyle çalıştırmayı deniyorsan, arka taraflarda (hani güya multitask ya) bir şeyler varsa bu yine oyunun ses işine yetişememesine sebep olabilir. Ha bi de CD bozulmuş olabilir.
7) Uzun zamandır düşünmemiştim. Şimdi düşündüm de bence Sierra. Şimdi diceksiniz hep adamların oyunlarını kötülüyorsun şimdi de tutup böyle diyorsun. Aslında haklısınız da, şunu unutmamak lazım, hayatta paralı insanlarla aranı iyi tutmak, her zaman iyi bir kuraldır, Sierra'nın da çok parası var maaşallah, Papyrus, Impressions gibi firmaları yutup duruyorlar ama en azından sonra ortak isim altında çıkan oyunlar daha kaliteli oluyor (bakınız Caesar2, Lords2, Nascar2). Fikir olarak tuttuğum birileri yok şu anda (Microprose saçmalamaya başladığından beri).
8) Simdi ben TopGun 1 numara diyeli bir ay olmuş, tutup burda ATF al desem ayıp olmaz mı? Yoksa bu hileli soru mu? Kendimle ters düşürüp huzurumu bozmaya mı çalışıyorsun (paranoya diz boyu).
Yok abi, bence TopGun'ı al, almam, alamam diyorsan bekle önce JetfighterIII, TFX3, Falcon4 falan çıksın, o zaman bi da sor (F22'den uzak dur bence). İşte.
9) Yok alma desem başıma taş yağar herhalde. Ama Need For Speed'i bu kadar seviyorsan belki de senin hoşuna gitmez. Screamer2'ye bakmanda daha çok yarar var (Intel, şemsiyemi ver, taş yağıyo yine).
10) Türk Dil Kurumu casusuyuz galiba. Sen şimdi 'diil' kampanyama da karşı çıkarsın. Biz relax yapmaya karar verdik, artık eli sopalı edebiyat hocalarımız olmadığına göre ve güzel türkçemiz yazıldığı gibi okunduğu, okunduğu gibi de yazıldıgı için böyle. Ne diyon?
11) Nerde autorun.exe var ki? Benim niye haberim yok? CD'de var bi tane, ama onu silemezsin (silebiliyorsan bana haber ver, çok para kazanacaz bu işten), sildiysen de sonuç olarak bir zararı olmaz, artık her CD'yi soktuğunda salak install ekranı fırlamıcak demek bu. Kurtuldun yani. Gerçekten install etmen gerekirse (bu kadar kurcaladığına göre yakında olacak) setup.exe'yi çalıştır.

DASS DIE WELT

Terliyorum. Sırtım sırılsıklam. Anlaşılan yine bir kabus görüyorum. Uyanmak istiyorum. Nafile... Bir türlü uyanamıyorum. Korkularımın hepsi uykumda kabus olarak karşıma çıkıyor. Boğuluyorum. Nefes almakta zorlanıyorum. Boğazım ve damağım kuruyor. Su! Bir damlada olsa, su istiyorum. Damarlarımdaki adrenalin artıyor. Dayanamıyorum. Evet... Haykırmalıyım, belki biri beni duyar. Bağırıyorum. Hayır! Olamaz! Sesim! Sesim çıkmıyor. Tüm gücümü kullanıyorum. Bir kere daha deniyorum. Kahretsin gene sesim çıkmıyor. Karşı koymalıyım ama olmuyor. Tanrım bana yardım et. Her yandan, her yönden, her türlü ve her şekilde geliyorlar. Öleceğim. Elbet bir gün bir şekilde ama böyle olması gerekmezdi. Daha onurlusunu isterdim. Düşünemiyorum. Kafam allak bullak oldu. Neden? Neden diye soruyorum. Cevap bulamıyorum. Sanırım buraya kadar. Artık hiç bir şey benim için bir anlam ifade etmiyor. Çünkü en önemli şeyi kaybetmek üzereyim. Elveda... İşte geliyorlar, sesleniyorlar adımı söylüyorlar. Her taraf aydınlanıyor. Beni çağırıyorlar. Artık görüyorum hepsini daha net görüyorum. Anne? Baba? Siz misiniz? Nasıl geldiniz buraya? Ha! TV'de Elm sokağı mı oynuyor? Oh be! Filmi seyrederken uyumuşum. Sanırım bir daha korku filmi veya PC oyunu oynamayacağım. Neyse sana soracaklarım vardı. Hazır uyanmışken sana sorayım.
1) Murat'çığım (samimiyet belirtisi) aslında durum çok acil. Maniac Mansion 2'de Bernard'ın kullanması gereken bir ip varmış. Bunu bacayı kullanarak yapacakmış. Nasıl(mış)? İpi bulamadım.
2) Murat'çığım (Valla yağ çekmiyorum) bu da oldukça acil. Monkeys 2'de oyunun son ekranında takıldım. Le Chuck, habire wooooodooooooo bebeğiyle beni teleport edip duruyor. Dergiyi okumamı söyleme çünkü dergide bu bölümü yazmıyor. (Hain yazar!!!)
3) Kainatın best of the best yazarı(oha). Tie Fighter'deki beam weapon tam olarak ne işe yarıyor? Nasıl kullanılıyor?
Sorularım bu kadar. Yalnız bu cevaplara gerçekten ihtiyacım var. Mutlaka cevabını bekliyorum.
GOD MUST BE WITH YOU MY BROTHERS...
Hakan Erkut
MAC: Ya ne güzel gidiyodu, heyecanlanmaya bile başlamıştım (benim garip zevklerim olamaz mı) ama film kısmı olmadı. Çok klişe. Tam ucuna kadar getirilip insan böyle bırakılır mı? Şimdi bütün gün sinirli olacam.
1) Ha canım, ipi arıyorsun, söyliiim güzelim. Şömineyi kullanıp yukarı çıkacaksın, pencereden Dr.Fred'in olduğu yere gideceksin. Dr.Fred'in üstündeki ipi alıp, pencereden çıkıp, direğe ipi bağlayacaksın. Aşağı inip, ipin ucunu mumyaya bağlayıp, yukarı çıkıp, diğer ucu Dr.Fred'e bağlayacaksın. Son olarak pencerede çıkıp ipi çekeceksin.
2) Canikom, no'lcak ki, sor soyliim (yaa, şimdi bunu okuyanlar neler de düşünecekler). Sen LeChuck için bir vodoo bebeği yapmayı becerebildin mi? Beceremediysen ben söyliim. Işığı yaktığında LeChuck seni transport ececek, bu transportlar çok önemli değil. Kısa sürede kaldığın yerden devam edebilirsin. Neyse, ilk yardım odasında babasının kafatasını alıp, juju-bag'e koyuyorsun. Çöpten şırınga, çekmecelerden eldiveni alıp, dışarı çıktığında, LeChuck gelince mendili veriyorsun. Depoya gidip, bütün kutuları açıp, içlerinden bebek, grog ve yeşil balonu alıyorsun. LeChuck gelince grog'u üstende kullanıyorsun, balon ve eldiveni yandaki helyum tankından doldurup, grog makinasında coin return'a baktığında yere jetonlar düşüyor, LeChuck onları alırken, iç çamaşırını çekip, onu ve bebeği juju-bag'e koyuyorsun, Asansörü çağırıp içine girince, LeChuck'u görür görmez kolu çekip, sakalını alıyorsun, onu da çantaya koyunca woodoo bebeği hazır olmuş oluyor. Sonra LeChuck'ı bulup, şırıngayı bebeğe saplıyorsun. Konuşma seçeneklerinden bacak koparmayla ilgili olanı seçip, oyunu bitiriyorsun.
3) En sevgili okuyucum (sen ne kadar ciddiysen ben de o kadar ciddiyim), tractor (kötü tercümeye açık bir kelime) beam, imparatorluğumuz tarafından hazırlanan bir nevi uzay cımbızıdır. Eğer rakibin çok hızlı gitmiyorsa ve sen yeterince kuyruğunda kalabilirsen bu silahla onun manevra kabiliyetini azaltıp bir nevi capture edebilirsin. Aslında cok kullandığım bir silah diil, zaten beam'i kullanana kadar çoktan patlatmış olabilirsin.

SICH NOCHMAL

Dear MAC,
111-M'den (Sosyal Sınıf) sevgilerle mektubuma başlıyorum. Şu anda



üniversiteye hazırlanıyorum ama ders geometri. Engin Abla'ya bol sorulu bir mektup yazmıştım, mavraya açık ve neşeliydi ama yayınlanmadı. Uyu, çok çok güzel. Bilgisayar ile hiç alakası olmayan kızlara okuttum, aynısını defterine geçirme ihtiyacı hissettiler. Kimiside 'Aaa, Macbeth'den bölümler mi var bilgisayar dergisinde?' dediler. Bende onlar MAC tarihçeyi okuttum (Deamon ve Bob'u da). Bazıları da benden dergileri alıp sadece Mavra ve Mac girizgah bölümlerini okuyup bırakıyorlar (Bu arada Word 7.0'ın sözlüğüne mavra ve Mac kelimeleri yoktu, ekledim) Anyway sorular başlıyo!!!

1- Sence 3D Blaster mı, Diamon Stealth 3D 2000 mi? niye?

2- Bizim arkadaşlar edebiyat ile ilgili bir dergi çıkarmaya başladılar. 2. Sayı belki çıkacak. DURUN!! Yapmayın, etmeyin, eylemeyin, yol yakınken dönün dedim, dinletemedim. Sen ne dersin?

3- Red Alert'da Alied'ların o nal gibin gemi yok eden (animasyonda öyle gözüküyodu) chronosphere ne işe yarıyor? Nasıl kullanıyor? Allied 11. Bölüm için taktik ver lütfen. Para bitiyor, harvester'ımı rahat bırakmıyorlar (ben hala öyle diyorum, harvester'ın yeri başkadır, ah Dune2 ah). Mayın döşüyeyim derken, bir bakıyorum elin mamut'u IDBEHOLD V yazıp geliyo. (Bkz:Doom) Sonra üç taraftan, beşerli dokuzarlı bombacı, alevci gönderiyo, bir de havadan füze olsun mermi olsun ne bulursa gönderiyo. AA Gun yapıcam ama Insufficent power!!! Niye? Çünkü, kurulacak yer yok. Üssü büyütsem hepten savunamam. Zaten Tech. Center elektrikli ısıtıcalar gibi bütün enerjiyi çekiyor. Ha, bir de PowerSuit meselesi var (Ufo'daki değil tabi ki, GDI'ın sonunda C&C2' gelecek dedikleri). Lazer Chopper, balık adam da Red Alert'te var mı?

4- Büyük Sid Meier (bundan sonra saygıyla timsah yürüyüşü durumunda yazıcam) Usta yeni oyunlar yapıyor mu?

5- Şahsi sorun için reserve.

6- Starcraft çıktı mı? X-Com 3'ün Pentium 90 (Hani şu typical 386 sx16'dan 20.6 kere hızlı olan işlemci değil mi?) istediği doğru mu?

7- Benim fonda Mama Said başladı. Seninkin de ne çalar? (The House Jack build and Roonie are best ones -biraz geç ama olsun-)

8- Sence benim 95'e başlangıçta Norton Undo, Powertoys, Norton Navigator Fastassist yükleyip çok mu göçertiyorum?

9- Q klavyede 2 parmaktan, 10 parmağa geçmenin kolay bir yolu var mı? '10 Parmak' diye bir program varmış, sence işe yarar mı?

10- MAC her aynaya bakışta İska'yı mı görür?

11- Eleştri: Oyunlar açıklanırken (hangi yazarlar bilmiyorum) daha çok yüzeysel geçiyorsunuz. Oyunun incelikleri hakkında bilgi vermiyorsunuz. Örnek: Rebel Runner'ın açıklamasında Run (Koşma) tuşundan bahsedilmemiş. Yani istiyorum ki GameShow'da bir oyunu okuduktan sonra herşeyi anlayayım. İngilizce bilmeyenler de anlasın.

12- Bana arkonoid türü yeni bir oyun tavsiye eder misin? Piyasadakilerin hemen hemen hepsini oynadım. Ve biraz da platform (Rayman hariç)

13- Arkadaşım Özgür Vardar'da 11th hour'un açıklamasını, screen-shotlarını, savelerini falan göndermişti. Niye yayınlamadınız. Hiç bir yerde açıklanmadı (hala). Oysa taa ne zaman gönderilmişti.

Akha Cemgü

MAC: Yav sağol da istersen arkadaşlarına söyle, yazdıklarımı okusunlar, ama uyarı onları, nasıl olsa10 sene sonra eğer kafaları yeterince çalışıyorsa onlar da aynı şeyleri yazmak isticekler (istemezlerse onlar için yapabilecegimiz fazla bişe yok). Bu arada senin adın gercekten Akha mi? Baban da Ramses'mi esprisi yapmıcam (ayıp) süper isim, çok tuttum. 'Murat'ın yanında yaratıcılık şaheseri gibi duruyo.

1) Yanlış adama soruyorsun. Beni bağlayıp gözüme (ufak bir yazım hatası ölümcül olabilir burda) 3D Blaster soksalar yine de Diamond derim. Hatta sıksık durup durup Diamond derim. O zaman niye benim kartım S3 Trio bişeler. Çünkü Diamond'a param yetmiyor, her zaman kaliteli kartlar yapmışlardır, tam bahsettiğin kartı tanımıyorum, ama üstünde Diamond yazıyorsa alınır (anasına bak hesabı).

2) Edebiyat dergisinde yazmak garip olsa gerek. Şimdi editör yazarlara, fazla yer yok, iyi açıkla, edebiyat yapma diyemiyor mu? Bir nevi çatışma. Peki tiraj işleri nasıl? İmla bilgim yeterli olmadığınan bu mavraya katılamıyorum, ama uzaktan eğlenceli görünüyor.

3) Chronosphere çok yararlı bir alet aslında. Ana yararı unitleri haritada görebildigin bir yere transport etmesi (ama sadece araçlar, askerleri az pişmiş yapıyor), yani sınır ötesi süpriz saldırılar için ideal. Bir diğer özelliği de Chronovortex diye bir silah yaratması. Bu her seferinde çıkmıyor (%20 ihtimal), chronovortex bir nevi Aladdinin lambasının cini. Çalıştırabildiğin zaman haritanin random bir yerinde çıkıyor ve 'buyur sahip' diyip 5 unite (veya bina) yok ediyor. Sonra 'eyvallah sahip' diyip kayboluyor (aslına o nal'a benzeyen şey cronosphere değil gap generator, o da düşman radarında belirli bir bölgeyi görememeni sağlıyor). Şimdi gelelim 11. Bölüme (doom esprisini anlamadım, özürlü olduğum bir konu), gelelim de, hangi 11.bölüme. Her türlü görev sorunuza açığım da lütfen bana sorarken briefing'de ne yazıyor söyleyin, öyle kafadan tak diye bir rakam söyleyince hangi level oldugunu anlayamıyorum (lafım sana diil, senin dediğini anladim). Bu gerçekten lanet bir görev, ben kendi geliştirdiğim 'en iyi saldırı müdafadır' taktiğiyle geçtim. Öncelikle sol alt ve yukardaki kapıları duvarla kapattım, ve oralara (dışardan) bir dolu turret yaptım. Yeterince hızlı repair'e basabilirsen (ben jet gibi basarım) bunlar diğer birliklerin olay yerine yetişene kadar durumu idare ediyorlar. Tabi haliyle sol altaki power bilmemneleri zamanla yolcular (hava saldırısından), onlar gittikçe yenileri yap ama her zaman sağa doğru yaklaşmaya çalış. Böylece korumak daha kolay oluyor. Başta sana iki gemi veriyorlar (abi yanlış bölümü anlatıyorsam gülme olur mu), bunlara iyi bak, çünkü uzun menzilleri sayesinde doğudan habire gelen düşmanlara karşı etkililer. Harvester'ları korumak için ikişer tane tank yap, onları seç, CTRL ve ALT'a basıp harvester'ı seç. Bu, 'bu unit'e göz kulak olun' demek. Tanklar harvester'ı koruyacaklar. Son bir uyarı, level'ın sonunda mutlaka yeterli power output olması lazım, son bir iki dakika da fabrika, silo ne varsa sat ki power yetsin. Bu arada bu resmi olarak C&C2 degil, o dediğin unit'ler bundan sonraki oyunda olacaklar, ne zaman mı çikacak, iyimser bir tahminle bu sene yaza (çıkmazsa beni suçlamayın olur mu, sanki ben boş zamanlarımda C&C programlıyormuşum gibi).

4) Usta şu anda hangi oyunla meşgul bilmiyorum, ama kendi development şirketini kurduğu doğru (adını söylemedim, sizi sürünmekten

urtardım bakın).
5) Aynen. Ama artık bir madde yetmemeye başlıyor.
6) Ha çıktı, bende var, gel al. Birazcık acele ediyoruz galiba oyunun çıkış tarihi için 97 sonu diyorlar (kaç gün var kız intel daha. Çok gün var efem). Yani çok gün var daha, heyecanlanma. X-Com3'ün SVGA olduğunu düşünürsen söylediğine yakın bir şeyler istiyeceği kesin. Zaten Pentium istemeyen oyun kaldı mı?
7)Benimkinde Paradise Lost, Icon çalıyor. Yeni bir Paradise Lost alacak para bulana kadar standart yazı müziği bu.
8)Pompei'nin son günleri. Çocuğum delimisin sen, napcan o kadar şeyi, aç bir dos penceresi mem /c /p yaz bakalım zavallı bilgisayarına ve kendine neler çektiriyorsun (bak intel, nankör, elalem garip zevk oyunları deniyor yapıyo, sen bi font'ları kurcalıyorum diye şikayet ediyorsun). Çıkar hepsini hemen (128 MB Ram'ın varsa kalsınlar).
9) Valla cerrahi çok ilerledi, kopan her şeyi dikiyorlar falan ama sana 8 parmak ekleyebilirler mi bilmiyorum. Ben de bir zamanlar 10 parmakla eğlenmiştim, şimdi tekrar 3 parmağa (space'e baş parmağımla basabiliyorum) geri döndüm. Eğer vaktin varsa, ve çok çok alıştırma yapacam diyorsan iyi program.
10) Gördüğüm yaratıktan hiç memnun değilim ama bu sorunu anlamadım.
11) Yazıların içeriği ve gidişatı konusunda şu anda sıkı yönetim (komutan Emin Bey Pasha) altındayız. İlerlemeleri göreceğinizi düşünüyoruz.
12) Arkanoid olarak ben de bi tane yüz senelik Krypton Egg diye bişe var, çok canım sıkıldığında oynarım. Bilmem kaç yüz tane level'ı var ve ben maksimum acemi olduğumdan 3 senedir falan beni idare ediyor (Kamer'de var). Platform olarak Alaaddin desem cehaletim su yüzüne çıkar mı acaba.
13) Yayın planı diye bişe var, her ay yayınlanacak oyunlar (son dakika skandalları hariç) önceden kararlaştırılıyor, resimler çalınıyo falan. Bi tane yazı geldi diye başka bir şeyi çıkarmamızı bekliyemezsin (di mi?). Bu arada geçen ayki Red Alert çağrısına 6 tane yazı geldi, bunlardan iki tanesi bayagı iyiler, bu arkadaşları şu anda 'hafif starteji' kadrosu için eğitiyoruz (zindanda). Şimdi de (Burak'tan kurtulmak için) dövüş oyunlarını seviyorsanız Mortal Kombat3 yazısı gönderebilirsiniz. Hareketleri boş verin, genel olarak nasıl istyorsanız öyle yazın. Bu arada gecen ayki cağrıya cevap yazan Onur Cantimur adlı arkadaşıma da bir not. Şimdi ben Red Alert yazısı istiyoruz demişim, sen de dergiye fax cekmişsin, başlık olarak (neydi Intel. MAC'in saçmalığı efem) MAC'in saçmalığını uygun görmüşsün ve sonra verip veriştirmişsin (bu cevap uzun oldu, farkindayim. 853 kelime efem. Kes sana soru sorulmadan konuşma. Peki efem), ben onun istediği oyunu yazmak zorunda mıyım falan diye. Neyse ben alınan bir insan değilim (alınganım aslında da bu örnekte olmadığımı farz etmeniz gerekiyor, mana açısından), ama sana dost tavsiyesi, bir firmadan ya da herhangi birinden bir beklentin varsa, onlara cevap yazmanın doğru yolu bu diil. Bunu bu olay için söylemiyorum da, ileriki hayatında çok yararlı olacağını düşünüyorum.
Not: Sen zahmet edip Mortal Kombat yazısı yazma, olur mu :). Bu arada en uzun cevap rekorumuzu da kırmış olduk. Kaç kelime Intel? Söylemem küstüm. Peki o zaman ben sayiim elle, sen de mahzene in, kendini hazırla, benim metodlarımla barışacağız (900 küsür kelime işte).

ANDERN WIRD

Sevgili MAC;
Game-Show'u renkli çıktığı aydan beri alıyorum. Fakat bir kaç eski sayınız da elimde. Bu ay derginizin yeni halini görünce bayıldım. İstersen hemen sorulara geçeyim.
1- Fifa 97'yi iki kişi klavyeden oynayabiliyor mu?
2- Alone In The Dark da (1) salonda dans eden hayaletlerin ortasında duran anahtar nereyi açıyor. Şimdi ben buraya kadar geldim. O anahtarı da aldım. Nereye gideceğim?
3- Geçen yazılarından birinde Civilization'da artan vergilere karşı şehir ekranında bulunan insanların üzerine tıklayarak bunları vergi toplayıcısı yapabileceğini yazdım. Bunu nasıl yaparım? Çok denedim olmuyor.
4- Eski sayılarınızdan almak için parayı banka havalesi yerine postayla göndersem olmaz mı? (Yani mektup)
5- Yine Civilization'da şehirler üzerinde ki sayılar neyi ifade ediyor?
6- Pic uzantılı dosyalar nedir? Nasıl açarım?
7- Doom 2'yi Doom 2-devparm dem yazarak açıyorum. Oyun sırasında F1'e basarak bazı ekran kartı görüntülerini bmp olarak alıyorum. Yalnız Paintbrush bunları siyah beyaz çıkarıyor. Nasıl renkli yapabilirim? Sorularım bu kadar. İnşallah bunu yayınlarsın. Ama yayınlayacağın takdirde yeni takdiğimi uygulayacağım. Bu ne biliyor musun? Dur anlatayım: Her ay mektup yazacağım. Bu mektuptan 10-15 fotokopi çektireceğim hepsini de üşenmeden yollayacağım. Nasıl ama?
Cem Karaoğuz-Samsun

MAC: Yani renkli olmadan önce gördün de almadın mı, ilk gördüğün sayı renkli sayı mıydı? Keşke bilseydim, sana da ona göre kötü davranırdım (şaka ama iki alternatif de, çok iyi şeyler söylemiyor senin hakkında).
1) Benim bildiğim kadarıyla bir kişi joystick'den oynamak zorunda. Yanılıyor olmam da mümkün, bir kere oynadım, orda da Emin'i yenmiştim işte (belki yara kabuk bağlamıştır, hemen tırnaklamak lazım).
2) Bu anahtar taş merdivenlerin oradaki kilitli (süpriiiz) kapıyı açıyor. Ordan da mahzene iniliyor.
3) Bunu yazmışım da, maksat daha çok mektup gelsin diye şehirlerin en az 5 boyutuna ulaşmış olması gerektiğini yazmamışım. Iyice büyük (10'dan fazla) şehirlerde istediklerini vergici (?), istediklerini elvis (moral düzeltir) istediklerini de bilim adamı yapabilirsin. Tabi şehirdekilerin karnını doyuracak kadar 'normal' insan bırakmak şartıyla.
4) Mektup'la para işi yaş açıkcası. Deneyebilirsin ama bize varma ihtimali cok az (mektup geliyor genelde de, para yolda kalıyor nedense).
5) Haa onlar mı, onlar kolay ayırdet diye plaka numaraları, mesela 01 Adana, 33 Mersin falan gibi. Yok be abi, dediğim gibi onlar şehrin boyunu ifade ediyor.
6) İki türlü PIC var, biri Machintosh'daki PICT file'in PC hali, bunları Quick Time for Windows install ederek görebilirsin (picture viewer diye bir şeyle), obürleri de bazen oyunların içinden çıkan garip dosyalar. Bunları göremezsin (dışardan) oyunu yapan adam kendi kafasına göre kodlamıştır çünkü.
7) En tepedeki mektupta adı geçen program (Screen Thief) doom'dan ekranları gayet rahat çalıyor. Bu dediğin işlemden haberdar değilim (bana cheat köşesi patentli gibi geldi).

UND DANN GUT

Gutentag MAC,
Seni 64'ler zamanından beri takip etmekteyim, şu anda bir yerlerden program download ederken de sana bu mektubu yazıyorum. Derginizi 5. sayısından itibaren her ay düzenli olarak almaktayım. Mükemmel bir dergi, her zamanki geyiklerin (64'ler zamanı) olması çok hoş, bu arada şunu sorabilirsin; Ulan bu dergiyi 7 aydır alıyorsun, yeni mi aklına geldi mektup yazmak? Aslına bakarsan pek fazla soracak bir şey bulamadığım için yazmıyordum. Neyse, bu kadar yeter, şimdi sorular...
1) Origin'in sayfasında Privateer II'nin çıktığını duydum. Birkaç ekranına baktım, gayet güzel (valla hepsi akıllı çocuklar). Bu oyun hakkında hiçbir bilgin var mı?
2) Formula I Grand Prix II niye yavaş? Kötü programcılık olabilir mi? Çünkü bana Amiga versiyonunun texture kaplı hali gibi geldi.
3) Bu arada Tomb Raider adlı oyunun demosunu oynadım, benim aletle bile hi-res oynanamıyor. Bu arada aletim P-133, 16 mgbyte ram, 1mgbyte S3 Trio ekran kartı, 1.3 Gb Harddisk, AWE32 (Bunlara bakıp da herife bak neleri var deme, bunları 1,5 senede para biriktirerek alabildim).
4) TSR'ın akibeti hakkında neler biliyorsun? Need for Speed II çıkacak mı, çıkacaksa ne zaman çıkacak, yine eskisi kadar güzel olacak mı, yoksa biz yine NFS SE'mi oynuycaz?
5) Red Alert'ı müttefiklerle bitirdim, Sovyetlerle oynarken 9. bölümde takıldım, hani şu çok gizli silahımızı taşıyan konvoyumuzun katledildiği, kalan tek kamyonumuza el konulduğu ve bizim de bilumum üsleri, insanları ve o kamyonu yoketmemiz gereken görev. Yaa, herifin sol üst köşedeki üssüne kadar girdim, her şeyi yokettim ama ortalıkta

BODIES
SEX PISTOLS
(J. Rotten, S. Vicious, S. Jones, P. Cook)
She was a girl from Birmingham
she just had an abortion
she was a case of insanity
her name was Pauline she lived in a tree
She was a no-one who killed her baby
she sent her letters from the country
she was an animal
she was a bloody disgrace
Body I'm not an animal
Mummy I'm not an abortion
Dragged on a table in a factory
illegitimate place to be
in a packet in a lavatory
die little baby screaming
Body screaming f*king bloody mess
it's not an animal it's an abortion
Body I'm not an animal
Body I'm not an abortion
Throbbing squirm, gurgling bloody mess
I'm not a discharge I'm not a loss in
protein I'm not a throbbing squirm Ah!
F*k fhis and f*k that
f*k it all and f*k the f*king brat
She don't wanna baby that looks like that
I don't wanna baby that looks like that.
Body I'm not an animal
Body i'm not an abortion
Mummy! Ugh!

kamyon, mamyon yok. Nerde bu yaa?? Please help...
6) Mega race II aşırı derecede insanı sinir sahibi yapan bir oyun, hatta cinnet geçirmenizede yol açabilir. Sakin sakin giderken herifin teki bi geçiriyo, ters dönüyosun, sonra düzelene kadar herifler yarışı bitiriyo, ayrıca en hızlı arabayı aldığım halde, düz yolda giderken bile en yavaş araba beni geçiyo. Niye?
7) Dungeon Keeper nerde ve Dungeon Keep (SSI) diye birşey duydun mu? (Evet duydum deme!)
8) Benim 8X Creative CD-ROM'um var. Bazen normal müzik CD'lerini bile okumuyor. Niye?
Neyse, sorularım bu aylık bu kadar. Umarım cevaplarsın çünkü başka soru bulabileceğimi zannetmiyorum
Tolga "R.I.P." Özduygu
MAC: Sorusu olmayan bir okuyucu da garip bir his, hele oyun tavsiyesi sorusu olmayan bir okuyucu, uuuf, işte onlar çok zor bulunuyor, bulununca hemen üstüne atlanıyo, özenle bağlanıyo, mahzene atılıyo (daha çok tutacaz mı onları orda efem? Birkaç hafta falan daha, incelemem lazım onları, bunu nasıl başarabiliyorlar diye).
1) İyi oyun. Yani şöyle, birincisi gibi insanı ilgilendirebilecek alt görevli falan bir konusu var, savaş bölümleride Wing Commander4'den kopya. Bence oynamaya değer
2) O senin texture dediğin şey haliyle oyunu yavaşlatıyor, hatta sırf bir aynayı açmayla açmama arasında bile çok fark var. Bence kötü programlama değil de, yavaş proglamlama (kelime oyunu, oyunun iki sene falan geç çıkmasından bahsediyorum).
3) Ulan herifte neler var be (ben derim). Ben Tomb Raider'ı üçüncü, dördüncü bölüme kadar oynadım, şelaleli yer hariç çok da yavaş gelmedi (hız kavramlarımızın farklı olduğundan şüphelenmeye başlıyorum). Hatta o salak kurtların olduğu yerde işime bile geldi (hayvanlara zarar veren oyunlara karşıyım, insanlar daha salak, onları vuralım).
4) Akıbet olarak birşeyden haberim yok, Muhammed karalar bağlamadığına göre demek ki hayattalar. Ama oyun haklarının bin parçaya ayrılıp başka başka firmalara gittigini biliyorum. Bu konudan Need For Speed'e nasıl atladın bilmiyorum ama takıldım peşinden ben de geldim, Kutsal release list'te böyle bişe geçmiyo, bu da yok demek olabilir (olmayabilir de) ama onu ararken yerine Fifa97 Soccer Manager diye bir haber buldum (ben de konu değiştirmiş oldum ya, hadi neyse), heyecanlandım.
5) O bölüm bir hayal kırıklığı, sen nehri (köprüyü) geçer geçmez kamyon kaçmaya başlıyor. Sol üst köşeden aşağı doğru iniyor, ve senin base'in oralardan biryerlerden ekranı terk ediyor (mission failed). Önce helikopter falan yapıp spy plane'leri kullanarak o bölgeyi aç (görünür hale getir manasında) sonra kamyonu görür görmez helikopterleri üstüne sal. Kamyon patlayınca görev de bitiyor zaten, yukardaki binaları patlatmana izin bile vermiyor.
6) Emin'le uzun Mannheim gecelerinde tartıştığımız bir konu bu. İki dahi olarak şu sonuca vardık (köpiş de çok yardımcı oldu), oyunda toplam 6 pist olduğundan adamlar ne kadar iyi ve hızlı olursan ol, oyunu hemen bitireme diye rakiplerin gücünü sana göre ayarlamışlar. Yani sen ne kadar iyiysen onlar da o kadar iyi yarışıp oyunundan daha fazla zevk almanı sağlıyorlar. Ters dönme işi de aynı, gerçekten gıcık, ama oyunun ömrünü uzatıyor.
7) Dungeon Keeper Nisan'a kalmış. Sebebini henüz öğrenebilmiş diiliz (tamam, bitmemiş olması yeterince iyi bir sebep de, niye bitmemiş acaba?) Dungeon Keep sakın DeathKeep olmasın? Seçmeceye koyduğuma göre haberim var. Çok çok bug'lı olduğunu bir yana bırakabilirsen fena oyun diil (süper diil, ben de kararsız diilim).
8) Acaba bozulmuş olabilir mi?

ÜBER BÖSE SIEGT

Sevgili MAC;
Ben; 8MB Ram ve Pentium 133 sahibiyim. Bu sana ilk mektubum, derginizi daha yeni keşfetmişemdir (3 ay önce). Bir tane akıllı (inek) ablam var (galiba) ve kız bilgisayarıma el koymaya çalışıyor. Sorularıma geçme halindeyim:
1- Bilgisayarımı kaça 16MB Ramli yapabilirim (her bilgisayar 16MB'lı olamıyormuş. (bilgisayarımın markası Acer Aspire.))
2- Şu sıralarda bir CD oyunu almayı düşünüyorum. Strateji sevmem ama herkes RED ALERT'i almamı öneriyor. Alayım mı? Başka hangi oyunları önerirsin?
3- Ablamın da bir sorusu var; MTV CLUB DEAD diye bir oyun duymuş. Acaba nasıl bir şey?
4- Bilgisayarının özelliklerini söyler misin?
5- Bilmeyebilirsin ama TIME COMMANDO' nun cheatlarını söyler misin?
6- Ablam diyor ki müzik ile ilgili CD vardır mı?
Berk Yenişehirci
MAC: Anlamadım şimdi, galiba bir ablan mı var, ablan galiba kız mı, yoksa galiba inek mi? Eger sonuncusuysa ablan bütün Türkiye'nin (yani abartmiim, dergiyi alan kısmı, mesela %80 diyelim, kendimizi kandıralım) önünde ona inek dediğini görünce nol'cak senin sonun? Kendi ablamdan bilirim (Emin'le Şahin de bilirler), bu işler çok tehlikelidir, gel sana son bir kez bakiim şöyle.
1) Ya ne şanssızsın ya, bütün bilgisayarlar 16 MB oluyor, bir tek Acer Aspire olmuyor. Ya yok öyle birsey, kim kandırdı seni. Belki 2+2+2+2 falan gibi saçma bir RAM kombinasyonun varsa 16'ya çıkmak için elindekileri atmak, satmak zorunda kalabilirsin ama parası olan herkesin RAM hakkı olduğu (ulan bazen şeytan (dost) diyor, boşver şu yasayı, kibarlık yapacağına aklına ilk geleni yaz, girsin Timur'un başı belaya, sonra geçiyo, sakinleşiyorum) bir ülkede yaşıyoruz.
2) Red Alert'i al tabi. Önermeye falan gerek yok. Zorluk ayarı da koymuşlar (zaten genelde Covert Operations'a göre çok daha kolay), herkeslerin hoşuna gidebilir. Diger sabit CD oyun tavsiyeleri her zamanki gibi (artık gözlerim kapalı yazabiliyorum), the Need for Speed, Daggerfall, Full Throttle, US NavyFighters (artık 97 eklemem gerekiyor, onun icin açtım gözümü (bir adet), peek yaptım). Bunların arasından kendi oyun zevkine göre istediğini yaz. Bu soruyu bir daha soran olursa onu da size yollıcam, sen anlatacaksın ona göre.
3)Türkiye'ye geldi mi bilmiyorum ama Club Dead bildiğin Ripper, Phantasmagoria tipi bol video'lu bir adventure. Tam sayısını bilmemekle beraber çok CD olduğuna hemen hemen eminim.
4) Söyliim mi Intel? Söylemesek efem? Niye güzelim? Herkesin önünde utanırım efem. Kes söyliceem, MAC cephesinde son durum, Pentium 100, 32 RAM (ki çok daha fazla lazım aslında dergi için), 2.4 GB HD, kıytırık S3 kart, 8x CD-ROM. Bağışlarınız için hesap numarası.... Ha bide unutmadan ISDN modem (bu hayatımın olayı).
5) Bilmezsem söyliyemem tabi, aslında bilmem de söylemem, ablası anlat şuna bu köşede cheat işlerine bakılmadığını, o işler burdan, ıııııııh, 7-8 sayfa sonra dönüyor.
6) 'Müzikle ilgili CD' lafıyla yapabileceğim tüm kelime oyunlarını pas geçiyorum (zaman azalıyor), şu anda burda (Almanya) herkes Music Maker diye birşey tutturmuş gidiyor. Yarışmalar falan yapıyorlar. Anladığım kadarıyla (Alman müziğinin ne kadar kötü olduğunu biliyor muydunuz?), bol bol free file'ları olan bir mix programı, bir nevi ProTracker (bu lafı kullanmayalı yıllar olmuş bea). Bunu bulabilirse işine yarar herhalde.

DAS IRGENDJEMAND UNS

Sevgili MAC;
Bu sana ilk mektubum (çok klasik oldu), fakat son olmayacak (bu daha da klasik oldu). Derginizi Mayıs 96'dan beri okuyorum ve şimdiye kadar bir tanesini bile kaçırmadım. Ben bu mektubu Kıbrıs'tan yazıyorum ve bilmenizi isterim ki derginizi Kıbrıs'ta da okuyan birçok kişi var. Bu ay ki derginizi (Ocak 97) elime aldığımda sevinçten havalara uçuyordum. (valla iltifat değil). İşte bu 'GAMESHOW' dedim. Fakat bu yetmez. Bu dergi en iyisi, en mükemmeli, en matrağı... Neyse, galiba çok uzattım. Sorularıma geçiyorum:
1) Maalesef burada (Kıbrıs' ta) beğendiğim ve istediğim oyunları bulamıyorum. Daha doğrusu bulsam bile Türkiye'dekinden 3 veya 4 kat daha fazla bir paraya bulabiliyorum. Acaba beğendiğim oyunları Kamer' den temin etmemin bir yolu var mı?
2) Ben 'Full Throttle'a' bayılıyorum. Bana bu oyun gibi güzel bir oyun önerebilir misin?
3) Eski sayılarınızdan 6. Ve 10.' ları istiyordum. Gereken parayı verilen banka hesaplarından birine yatırdım (şu anda tam hatırlamıyorum) ve dekontu size faksladım. Bu işi 'ekim veya kasım' ayında yaptım, ama halen gelmedi. Acaba faks elinize geçmedi mi? Bir zahmet Emin'e sor ha! (Lütfen, lütfen, lütfen...)
4) Sence 'Tomb Raider' nasıl? Almaya değer mi? Değmezse neden? Değerse neden? (Ne diyorum ya ben?)
5) The Need For Speed Special Edition, Mega Race 2 ve Scramer 2... Bir karşılaştırma lütfen!!!! (Grafik, ses ve arabalara göre)
6) Aralık 96 sayısının 'News' köşesinde adı geçen Night Warriors hakkında bir bilgin var mı? (Beat 'em up oyunları pek severimde). MK3'den güzel olabilir mi? (Olamaz ama yine de sorayım dedim).
7) Gene Wars alınmaya değer mi? Biraz zormuş diyorlar... Değerli bilgilerinizden biraz istesek?
8) Engin Abla (ya da abi) gerçekten bilgisayar konusunda uzman mı?
Neden herkes 'GAM-SHOW' okumuyor? (Neden ha, mazeretiniz ne?)
Tarık 'The Junglist' Tunçkol
MAC: Yakında beyazlar içinde (yani gelin olarak diil canim, deniz piyade astsubay bahriye berelisi olarak, ne deniyorsa işte) Timur'u oralarda görebilirsin, selam söyle, de ki ona, gelince Basın Kurulu ona bişeler soracakmış. Kıbrıs'taki tirajın artmasını rica ediyoruz, gerekirse Timur'un yanina Emin'i (ay ağzımdan kaydı ya) gönderebiliriz çıkartmaya takviye olarak.
1) Kamer'i ararsan kargo (oralara varsa eğer) aracılığıyla oyun edinebilirsin (tel 0 212 260 02 25). Aslında Mersin'den bizim evi de arayabilirsin, sana daha yakın, annem sana eski 64 kartuşlarımı verebilir, ya da Yeşilada'yla (batmadıysa) yollayabilir, benim ver dediğimi söyle.
2) Keşke olsa da

önerebilsem.
Belki korka korka Ace Ventura dicem, al istersen ama Full Throttle kalitesini kolay kolay bulamıcağını da bil.
3) Emiiiin, bak ne diyor Tarık. Abi kendin sorsana (telefon birinci cevapta), sen benden daha yakınsın. Olmuştur bir aksilik kesin, hallederler.
4) Bence değer.
5) Şimdi son değişik duygularıma göre The Need for Speed CD alınır (bir mektup önce de gayet açık belirttiğim gibi), Screamer2 Cd-rip olarak bulunursa alınır (pek bişe farketmiyor, zaten install edince ufak bir program var, onun sayesinde cd'siz de oynanıyor), MegaRace2 de ödünç alınır (çünkü bitiyor ve insan üzülüyor).
6) Night Warriors, MK3, Pray for Death çarpsan, bölsen, toplasan ne farkeder ki. Yok da bir farkı olduğunu sanmıyorum (görmedim, ama umutlu diilim manasında). Belki bu ayki news'daki Cyber Gladiators daha güzel bir şeyler olur. Bu arada yeri gelmişken (bir saattir bekliyorum bu fırsatı ya) News'daki bazı oyunlar şu anda çıkmış durumda olabilirler, bu normaldir, ya da bir sene sonra çıkabilirler, bu da normaldir, ya da hic çıkmazlar, bu o kadar normal diildir ama yine de idare eder. Yani 'aaa bu var ya' ya da 'o ne zaman gelecek' gibi bir muhabbet pek bir işe yaramıyor.
7) Zordan öteymiş, hatta iki satır önce dahi dediğimiz iki adam birinci level'ı geçememişler. Yani aslında herhalde o kadar da zor değildir de, önceleri ne olup bittiğini anlamak biraz zor. Dergideki açıklamayla fazla zorlanmadan oynarsın herhalde.
8) Onun uzman olduğu konuları yazamıyorum da, bu konuda garip bir yeteneği olduğu kesin. Mesela bilgisayarda bir sorun var, Emin'le ben oturmuşuz, driver, install falan tartışıyoruz, nasıl yaparız falan diye. Engin geliyor, konudan haberi yok, olsa da ilgilendiği bişi diil, şöyle bilgisayara iki tak tak falan yapıyor, kabloları falan kurcalıyor, alet hemen çalişmaya başlıyor. Bir kere olsa neyse, bu hep oluyor, ve beni DELİ ediyor. Hanımın 7. (teknik) hissi çok gelişmiş anlaşılan.

AUF UNSEREN WEGEN LENKT

Sevgili MAC,
Yaşlı bilge gözlerini kıstı ve ufka baktı. Sis dağılıyor, hiç bir zaman kuzeyden doğmıyacağı sanılan güneş yine doğudan doğuyordu. "Yengen hazırlamıştır evde çayı" dedi kendi kendine. Asasının sivri ucunu sapladı yere "Lan nerde bir 'geri döndüm' girişi var, orda ben nedir bu heriflerden çektiğim" diye düşündü. Bir çocuk birazdan koşarak çıktı ufuktan, "Geliyor, geliyooor!"
Derin bir nefes aldı yaşlı bilge, pesimistik ve mistik düşüncelere dalıyordu ki, dıgıdık dıgıdık iki el at sesi geldi. Evet O geri dönmüştü. Muder geri dönmüştü.
1) Vay A4 lan bu!Aman batmayala (yel aldı ağzımdan lafı)
2) Kabus Sherlock'dan 3521 tane ayrı version yapmışlar, artık bendekileri açıklamasanızda olur, hatta çok iyi bile olur, hatta hatta bu sherlock olayına hiç girmesek...
3) Warcraft'da mancınığı kaldıramıyorum. Kaldırsam da isabetli atışlar yapamıyorum (sırıtmıyorum).
4) Ecstatica'da na'pacam, ööle köyde geziyorum, düşmanlarla dövüşler yapıyorum. Sonuç mu? Soru soruyorum.
5) Ders çalışırken gözlerim uyuşuyo, ama aynı gözüm C&C'da hiç uyuşmuyo, neden?
MAC: Hoş geldin, ben de seçmece girişi için bilge'yi aramıştım, işe çıktı dediler, demek sen almışşın, çocuğum, yapma böyle ya, biraz ortadan kayboluyon, kesin kendi mektubuna gülmekten öldün sanıyoruz, evham kaplıyor içimizi.
1) Şıışt. Sus bakiim, 'B' harfi bile yasak bundan sonra. Güzel olmuş ama di mi?
2) Bu konuda çok haklısın, bana da Sherlock sayfası yapmaktan gına geldi (hayır fon çıksa bişe demicem, çıkmıyo, sinirim bozuluyo) bu ayki son, valla son, billa son, Sherlock, OJ olayını çözse bile son.
3) Mancınığı kaldıramayan da sensin, isabetli atamayan da, tabi sırıtmıcam (ağlasan yeridir), ama biz burda gülmekten yerlere yatıyoruz. Piyasada bir sürü ilaç var ama sen beni dinle, mancınık öyle hemen şak diye kalkmıyor, belirli bir sürede ateş edebiliyor (netekim doğru), isabet işine gelince, 'practice makes perfect' diil tabi, yakın mesafede hiç işe yaramıyor, uzaktan atışlarda daha iyi (ya ne diyorum ben ya) her mancınığın yanına bir iki knight ver, yaklaşan düşman olursa knight'lar ilgilensinler.
4) İlk başta dükkana girecekmişsin (kurt adam gelince), sonra dışarı çıkacakmışsın. Dükkanın arkasındaki sokağa girecekmişsin, sana bir kere vurmasına (abi başımı belaya sokacan sen, kesin kararlısın) izin verecekmişsin, böylece koşabiliyormuşsun. Bi arka sokakta sola dönecekmişsin, kılıcı alıp, zırha dokunmıyacakmışsın ve dragon'u öldürecekmişsin. Oyunu görmüşlüğüm yok, birine sordum, böyle diyo.
5) Hayda, oyun tavsiyatörlüğünden amatör göz doktorluğuna terfi ettik (bakınız son mektup): Açın bakiiim ağzınızı (amatörüz dedik di mi), hıımm, sağ arka çürümüş, ondandır, yarın sabah bir şey yemeden idrar örneğinizle gelin, beraber yeriz.

SO IST DAS LEBEN

MAC,
Naaaber, nasılsın? Aman, iyi, iyi... Abi, Türkiye'ye ne zaman gelicen? Seni görmek isterdim. Bakalım aklımda canlandırdığım gibi misin?Yani böyle metalci, hafif espritüel, geyiği seven, aklıbaşında bir adam mısın? Valla acayip merak ediyorum. Türkiye'ye gelmeden önce bana bir mail çek, sakın unutma. İşte sorularım (Bu paragrafı unutma...)
1) Abi, sana niye herkes sorularını böyle madde madde, parça parça soruyor?
2) Win95'im ve internet bağlantım var. Artı bir de multimedya setim var. Ama bazı oyunlar ya hiç çalışmıyor, ya da yavaş çalışıyor. Mesela CONGO, 0.0 oranında boş memori var diyor. 16 RAM de böyle bir şey niye oluyor olabilir? Nasıl önlerim?
3) Win'im arada sırada proglamların ortasında hata mesajı veriyor....(2.sorunun son iki cümlesi.)
4) Master of Orion2'yi aldım.Bunu biliyorsun.(Dikkat ettiysen bu benim 2.mektubum. Ama counter yok. Suuuus.) Abi, ne bela oyunmuş yaa! Herşeyi çözdüm de bir şunu çözemedim: "DESIGN"a giriyorsun, gemiyi seçiyorsun, "Titan" yada "Doomstar" yapmak istediğin zaman yeterli teknoloji yok diyor. Bu bu nedir bu?
5) Bir kızla çıkmak istiyorum, ona bunu nasıl söyleyeceğimi bilmiyorum. Acaba nasıl? Hem bu kız milleti niye aynıdır? Senin kız arkadaşın, yada en azından tek taraflı sevdiğin kız var mı? (Söylediysen...) Ona nasıl çıkma teklif ettin?
6) Word stili iyi mi? Yani bu? (Geçen sefer beni uyarmıştın da...)
7) Word'te kelimelerin altında çıkan kırmızıları nasıl önlerim?
Bir daha görüşmek üzere...
Öner "Umutsuz aşık" Moral
MAC: Ya ben iyiyim demedim ki? Bir dokun, 7000 kelime ah işit. Merak etmiyorsun madem, hemen geçiştiriyorsun, niye soruyorsun? Iyi değilim! Valla değilim! Aklı başında hiç değilim! Yazın gelmeyi umuyorum ama bu bir sürü şeye bağlı. Belki olur belki olmaz, belli olmaz yani.
1) Bu taa eskiden kalan bir gelenek. Eskiden ben Aşağı Mezopotamyanın kralıyken, elçileri karşıma parça parça getirirlerdi, ben de madde madde dertlerini dinlerdim (konuşacak hali kalanların), sonra krallık dağıldı, elçiler uğramaz oldu (adım çıkmış bi kere) ama gelenek kaldı. Böyle cevaplaması daha kolay oluyor da ondan.
2) DOS oyunlar bazen böyle yapıyor, ben de asla Congo'yu çalıştırmayı başaramadım. En iyisi F8 bişelerle açıp, eski Dos versiyonu demek, bir de oyle dene. Win95 (haharharharar) hayvan gibi RAM götürüyor, bunu da unutma.
3) Haha, bence bu konuyu kurcalamıyalım, arada sırada ha? Durumuna şükret, belanı arama, çünkü benimki HABİRE veriyor. Hem de HABİRE, yani anlatabildim mi, bir oturumda (haha) 10 kere nasıl mesela. Mesela anlatiim. Photoshop hatayla açılıyor, hatayla kapanıyor, Winzip derginin logosundaki fontu, sistemin default fontu sanıyor, CorelDraw canı istemeyince, hiç çalışmıyor, DOS'a düş dediğimde Win95 bana bir dos penceresi açıyor, hiç bir yere düşmüyor, Dos Penceresi aç dediğimde de bütün sistem duruyor, her boot ettiğimde sistem yeni bir fontla açılıyor. Utandın mı şimdi? Sistemleri değişelim mi? Yani bütün sinirimi senden çıkarmak istemem ama Win95 BENİ DELİ EDİYOR!
4) Bakalim ben diyince inanacakmısın, yeterli teknolojin yok! Bu gemileri yapabilmek icin research'i sürdürmen lazım. Galiba büyük hull'lar ve bunlar icin gereken engine system'leri falan sonradan buluyorsun.
5) Ben yıllardır Rahibe Theresa'yi beğeniyorum uzaktan ama ben de ona açılamıyorum, kültür farkları ilişkimizi zorluyor. Ben sahsen bir adet aracı kullanmıştım, propaganda (hani iyi çocuk ayağı), adı Tuna'ydı, Ankara'lıydı, eğer tanıyanınız varsa, söyleyin ona, başıma açtığı bela için onu dava edecem (bu konuda, yani Tuna diil, öbür konuda ciddi e-mail'leşelim)..
6) Cok teşekkur ederim (Theresa'cığımı düşünmek beni biraz sakinleştirdi). E-mail atan arkadaşlar senden örnek almalılar bence. Bak ne kolay oluyo (benim için). Sağol.
7) Çok basit bir yöntemi var, gözlerin kan çanağına döndüğünde monitörü kapatıp uyumayı dene. Ben hiç kırmızı çizgi falan görmüş diilim, galiba onlar senin retina'ndaki patlamak üzere olan damarlar. Ya kırmızı dedin de, benim ekranım niye kızarmaya başladı birden böyle? Acaba gözlüğüme ketçap mı döktüm? Ya bi dakka, benim gözlüğüm yok ki, aman tanrım, aman tanrım, aaaaaaaeeeeeaaayyyyydddaaaa, sayfa yapmaktan beynim kanıyooooo! Intel çabuk yazıyı kaydet, bi de modem çalışırsa ambulans çağırrr.....

Murat'InDecline'ADANÇ
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İş hanı No:2/5
Beşiktaş 80690 ISTANBUL
tr 3:45, Teşvikiye'de biz....

CHEATS

Bu ay kelimeler birikti cebimde, hemen dökmek istiyorum önünüze....GEÇEN AY GAME SHOW: Bu başlık altında bir okuyucu olarak bir önceki Game Show'u eleştireceğim (her Türk "eleştiri" kelimesini olumsuz anlamda sanır, alakası yoktur, eleştiri olumlu veya olumsuz olabilir). A4 olayı mükemmel bir şekilde kotarılmış. News köşesi harika. Red Alert niçin kapak olmamış diye düşündüm ve Aykut'un isminin yine yazarlar arasında olmadığı gözümden kaçmadı. Screamer2'yi okurken anılarım canlandı. Daggerfall, bence Gökhan'ın en iyi yazılarında biriydi. Sherlock mu, Şahin'e lafım olmaz (sayın DM, af'olduk mu?). Mac'in Gölgesini Arayan Adam Hikayesini çok beğendim. BigBen keşke internet site'ımızdaki kadar burada ve hayatında da cesur olsa. Gelelim benim açıkladığı SimCopter ve Tomb Raider'a. Bu yazılarımın yüzeysel kaldıkları konusunda eleştiriler aldım. Ve SimCopter için bunları kabul edebilir, bundan sonra her oyunun hakkını vereceğimi bildiririm. Tomb Raider, sayfalarca uzun sürebilecek çözümü olan bir oyun. Her takılınabilecek yeri açıklayamazdım. Bu oyunun açıklamalarına getirilen olumsuz eleştirileri kabul edemiyorum. Takıldığınız yeri bana danışın, elimden geldiğimce yardımcı olmaya çalışacağım.

MEKTUPLAR: Bu ay içinde bana ulaşan mektupların, faksların ve e-mail'ların (ve hatta **Nilüfer (Şenduran)** kartını aldım, teşekkür ederim) sayısındaki artışa bakılırsa artık bizim köşemizde kendi içinde bağımsızlığını ilan edecek seviyeye geliyor diyebiliriz. İşin en ilginç yanı bundan önceki sayılarımız da tam 4 kez (**Mehmet**, bu ay da yayınlasaydım 5 olacaktı, iyi saymamışsın) yayınlanan Need For Speed'in tartışmalarının hala devam ediyor olması. Maverick bu konuya "cheat dosyası olmadan olmaz" diyerek bir açıklama getiriyor ve bu konunun burda noktalanmasını sağlıyor. **Egemen (Candir)**, duydun abi artık NFS yok. **Erhan (Astam)**, Daggerfall'ın cheat'i MAC tarafından yararlı bulunmadı, SC2 de bu ayki cheatler arasındaki yerini aldı. Ama tekrar söylüyorum cheatleri Copy, Paste yöntemi ile göndermenizi pek sevmiyorum doğrusu. Okuyun, anlayın ve hatta denetin sonra yorumunuzla beraber gönderin. **Fatih (Uysal),** SkyNet'i ben de bulmuştum ama yine de sağol, Mech.'2'yi da her nedense yayınlamıyorum ve ihşallah modemle C&C oynayabileceğiz senle. **Yusuf (Demirağ)** Settlers 2 cheat'ini ***AYIN EN İYİ OKUYUCU CHEAT'I*** seçiyorum. Aşağıda! **Cavit (Ergensoy),** Simcopter cheat'in bu ay yayınlanan okuyucu cheatlerinden biri. Kısa ama özenli çalışmana teşekkürler. **Yiğit** (senin soyadını unuttum), X-COM için kendi ürettiğin fikir kısa ve basit olsa da her oyuncuya örnek olacak bir çalışma olduğu için aşağıda kendine küçük de olsa yer buldu. **Murat ("Mafya MRT" Doğan)**, sağol ama artık Fifa'97imiz var ve Fifa'96'nın nasıl çalıştırılacağınıçokuzun doğrusu. Ve son olarak **Cem'in (Şeftalicioğlu)** geçen ay yayınlanan cheat'i için "sistemimi 29 Feb 1997) yapamiyom, çünkü Şubat 29 çekmiyo) derdinin açıklamasına: Cem, cevap ver bakalım okuyuculara. N'apcaz şimdi? Sanırım, Win'95 kullananlar böyle bir sorunla karşılaşmamışlardır (ben denedim tarih 29 Şubat'a ayarlanabiliyor) ama Dos'ta n'aparsınız bilemem. Cem'den cevap bekleyelim.

NE OYNUYORUM: Dergide açıkladığı oyunlardan arta kalan zamanlarda, gizli gizli C&C oynuyorum. Hoşuma gitti. Daha yolun başındayım ama hergün bir görev. Bakalım nereye kadar.

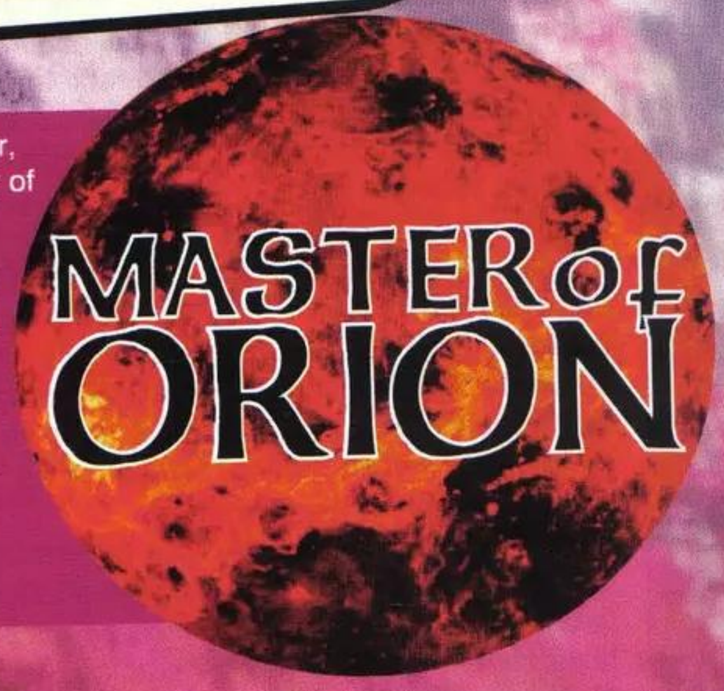
KAPANIŞ: Bu ay da yerimizi doldurduk. Hepiniz kendi hayatınızı yaşamaya bakın. Bana da yazın.

☒Mert "email to: mert@gsmnet.com" Topçu.

Geçen ayın cheat köşesinde, meraklıları fark etmişlerdir, ikincisinin cheat'l yayınlanmıştı. Yahu dedim biz Master of Orion'un cheat'ini yayınladık mı? Ve aşağıdaki cheat'l buldum, çıkardım bir yerlerden.

Aşağıda belirtilen yerlerde **ALT'a** basılıyken karşısındaki kodu yazarsanız neler olacağı da aşağıda yazıyor.

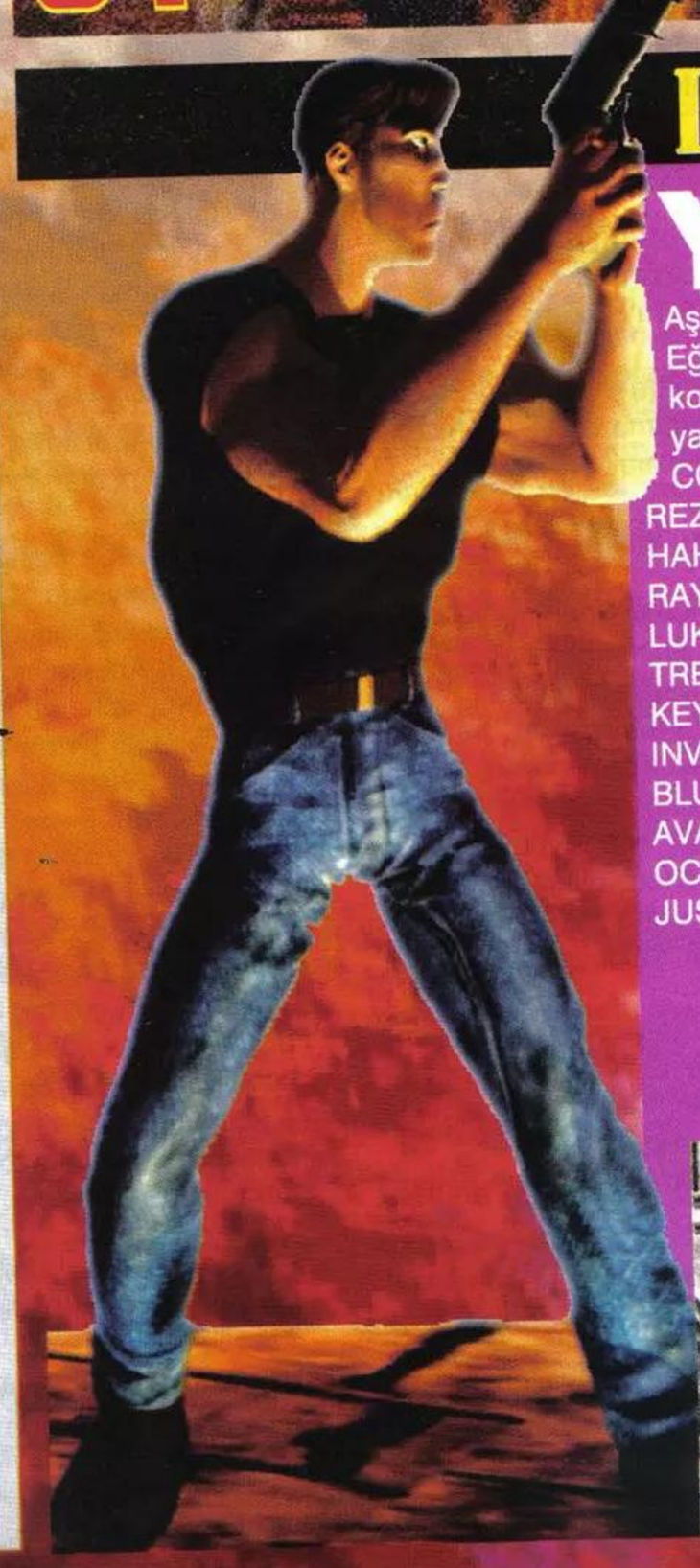
EKRAN	KOD	OLAY
•Gezegen	moola	reservlere (BC) 100 kazan
•Esas	events	rastlantısal olayları kapa yada diğer liderlerin kişiliğini değiştirdiği söyleniyor)
•Esas	galaxy	tüm gezegenleri patlamış gibi göster



Bu ay dergimizde de açıklanan Doom Gibin'lerin evrimleşmiş versiyonlarından, Terminator Future Shock'un devamı SkyNet için aşağıdaki cheat'leri kendi elcağızlarımla denedim. Ve çalıştırdım. Şimdi kıymetlerini bilmeyeceksiniz ama oyunun ilk bölümünde elinizde uyduruk bir sopa olduğunu görünce beni anlarsınız.

ALT ile / tuşuna (tabi Turkçe klavyelerde Backspace'in hemen solundaki tuş oluyor - "-") aynı anda basınce karşılaşacağınız Enter Code'a aşağıdaki kodları girerseniz zayıf yazarımız Burak'ın çalıştıramadığı cheat'leri çalıştırmış olursunuz.

GARBLE: Garble cheat'leri diye birşeyler var ki onları açıyor.
SUPERUZI: Süper bir Uzi olayı!
ICANTSEE: Ultra bir görüş sağlayacağınız bir pencere.
WHOAMI: Adınıza ne yazmıştınız?
COUNTERS: Hep bulunduğum ko-ordinatları bilmek istemişimdir.
VERSION: Peki hangi versiyonu oynadığınızı biliyor musunuz?
HELLO: Yani ne saçma.
ARNOLD: İşte ben cheat diye buna derim.
TARGET: Düşmanları daha kolay vurmak için hedef oluşturuyor.

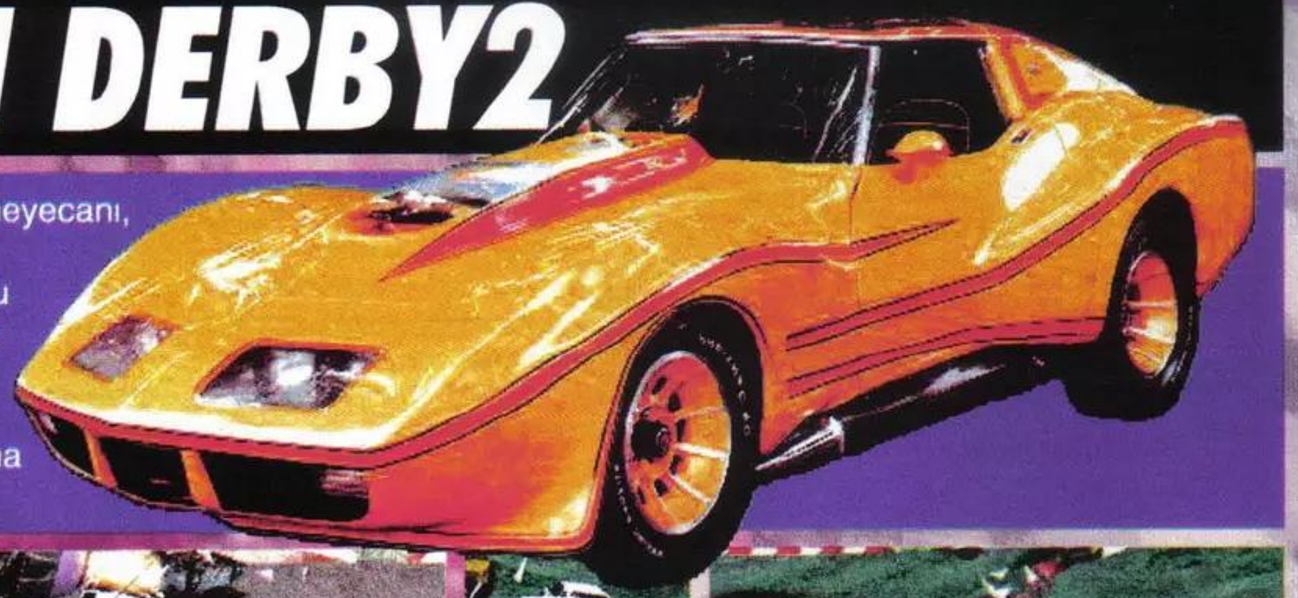


HUNTER/HUNTED

Yani şimdi daha oyunu tam anlamıyla elimize geçmeden cheat'leri nasıl deneriz ki? Bu kadar anlayış gösterin artık beyler. Aşağıdaki kodları yazdıktan sonra Enter'a basın. Eğer çalışmazlarsa (bir sesle uyarılacaksınız) kodları yazmadan önce de Enter'a basın. Ne işe yaradıklarını oyunu oynarken öğrenebileceğiz.

COLE	RUBICK
REZVANI	NEGOITA
HAHN	TUNNELL
RAYL	EMBERY
LUKASZUK	SINGLETON
TREVOR	VINCENT
KEYS	SAGE
INVINCIBLE	SNELLINGS
BLUE	GENTILE
AVACADO	STEELE
OCHRE	ALDEN
JUSTIN	

DESTRUCTION DERBY2



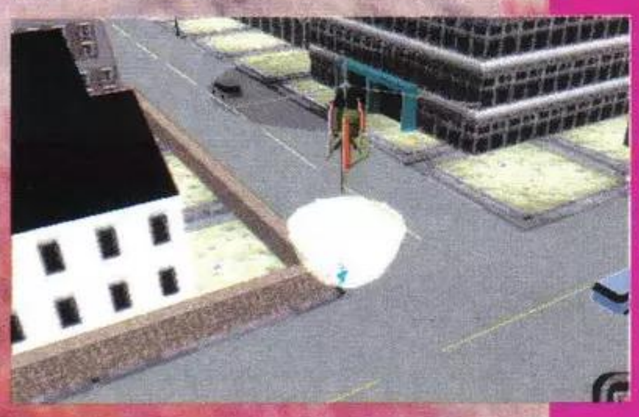
Bu aralar yarış oyunları da amma çoğaldı. Olsun, hızı ve heyecanı, riski severim. Ama arabam yok ki.
MACSrPOO kodu size bütün pistleri verecektir. Ama kodu yazdıktan pistleri koşabilmek için geri gidip New Practice seçeneği ile baştan başlamalısınız.
CREDITZ! kodu anlaşılacağı gibi **DD2** için kimlerin terlediğini sıralıyor. **ToNyPaRk** kodu da yukarıdakinin daha güzeli.

settlers2

Ben sustum sen konuş benim yerime, Yusuf Demirağ: "Merhaba Mert. ben GAMESHOW'u cok beğenerek okuyorum ve senin hep cheats gönderin sözünle karşılaşıyorum. Ben de GAMESHOW dergisinde çıkmayan bir çok cheat var. bu sana ilk e-mail'im olduğu icin sadece settlers2'ninkini deneme amaçlı gönderiyorum. Lütfen bu mail sana ulaşırsa bana haber et.
Settlers2: oyun sırasında oyunun hızını ayarlamak için thunder yazmalıyız. oyun sırasında thunder yazdıktan sonra sağ üst köşede bir soru işareti belirecek. Artık **alt-1**'den **alt-6** tıya kadar basarak oyunun hızını ayarlarsiniz."Vay be ne cevherler var da bizim haberimiz yokmuş. Ama GameShow'da yayınlanmayan çok cheat'lerim var lafına da bozulmadım değil hani! Yusuf, işte mail'in bana ulaştı. Gönder bakalım şu cheatler...

SIM COPTER

Açıklamamın sonlarında Sim Copter'da cheatlerin nasıl çalışçağını da geçen ay yazmıştım. Bu ay Cavit'in eklemelerini sunuyorum sizlere:
"Bölümü career mode'da bitirdikten sonra HQ konuşmaya başlıyor ve bize 500$ verip hangar'a gitmemizi söylüyor. Oyunu burada save edip city'den çıkın. Sonra tekrar girin. Hq bölümü yeni bitirdiğinizi sanıp size bir daha 500$ verecektir. Bunu istediğiniz kadar yapabilirsiniz."
Sanıyorum Cavit bunu oyunu oynarken keşfetmiş. Ne güzel bir durum. Bu ay bunun gibi başka bir cheat'imiz (aslında cheat değil, ipucu -tip diyebiliriz) daha var.



STARCONTROL3

Star Control diyince aklıma hemen Serkan geliyor. Oğlum, geçen ay senin için yazdıklarımı çekemediler, laf söylediler, bana kızdılar fark ettin mi?
Alt-F9 tuş kombinasyonlarına basarsanız, her iki oyuncununda takımlarından birilerini kaybetmeden tekrar savaşa dönmelerini sağlar. Eğer mümkünse, ilk oyuncunun gemisini precuser tech. Ile donatır. Ama bunu kullandığınızda gezegen yok olacaktır. Tabi ikinci oyuncunun başı kel değil: **Alt-F10**

SWIV

Amiga Dostu köşemiz açıldı ya, bi de başımıza Amiga cheat'leri çıktı. Neyse biz işimize bakalım. Polat'ı kızdırmayalım. Cheat köşemizin ilk Amiga cheat'I geliyor: Sonsuz hak kazanmak için oyunu durdurduktan sonra (pause) NCC-1701 yazın ve RETURN'e basın (enter'ın Amigacası). Kenarlar yanmalı, pause'dan çıkın ve keyfinize bakın. Ayrıca PC'cilerin de bu cheati denemelerinde fayda görüyorum.

RISE OF THE ROBOTS

Bu ay küçük küçük cheatlerimiz doldu. Ama hiç fena cheat'ler değiller doğrusu. Sırada Rise of the Robots için cheat'imiz var: Supervisor'ı oynayabilmek için ana ekranda sırasıyla SOL OK, SOL OK, SAĞ OK, SAĞ OK'a basmalısınız.
SOL OK, SOL OK'a basarak da iki kişi Military vs Military olur. Erhan eklemiş: A,A,VURMA her karakter için özel bir harekettir. Erhan umarım denemişsindir. Sağol.

X-COM

Bu da yine Yiğit'in oyunu oynarken keşfettiği bir ipucu. Bu ay bunları denemiş oluyoruz. Eğer sizlerden olumlu tepkiler alırsam bu işe devam edeceğim. Yiğit diyor ki: "Oyunda Pistol'u keşfettikten sonra kendinize yetecek kadar üretin. Daha sonra Gauss Pistol'den örnek olarak 10 tane üretin. Üretim tamamlanınca bunları satın. Gauss Pistol üretilirken 8.000$ tutuyor ama satrken 20.000$'e kapış kapış gidiyor! Silah başına 12.000$ kardayız. Oyunun başları için oldukça iyi bir para kaynağı."

SPACE HULK

Yine yazması açıklaması zor bir oyun. Şöyle ifade edeyim: "Ve bildiklerim bilemediklerimden azdı" (Bulutsuzluk Özlemi -Güneşimden Kaç)
Bu kodları açıklamaya çalıştığım yerlerde kullanmalısınız.
INEEDHELP: Vigil denilen iki kapı gördüğünüz yerde kullanabileceğiniz bu kod, kendinize her türlü kıyağı (limitsiz cephane, yara almazlık gibi) geçebilmenizi sağlar.

ELITE III

Yahoo, ben bu oyunun cheat'ini nasıl gözden kaçırdım hiç anlamadım doğrusu:
Eğer biraz para istiyorsanız, **P+SHIFT+CTRL** tuşlarına aynı anda basarak **ARON** yazmalısınız (bu gidişle on parmak daktilo öğreticem size). Bu şık hareket size yaklaşık 10000 papel kazandırır. Başlık ekranında da ENTER'a ve aynı anda sol ok'a basarsanız sizin için birşeyler yapabilirim (ben hem de!).

SCREAMER2

Geçen ay dergimizin Emin'i tarafından açıklanan bu oyunun cheat'ini, Emin'in yine geçen ay yazdığı üzere bu ay yayınlıyoruz. Bu gecikmeden dolayı çevreye verdiğimiz rahatsızlık için özür dileriz.
Bu kodları Ana Ekranda yani Arcade, Options seçeneklerinin olduğu yerde yazmalısınız: Eğer tüm pistlere sahip olmak istiyorsanız (pistlerin vücutlarına sahip olabilirsiniz ama ruhlarına asla!)) **MRTRK;** oyunu oynarken her takımıa bir ekıstra araba için **TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR;** bütün şampiyonalara kayıt için **CHMPA** ve son olarak da hızlı bir oyun için **APHRODITE** kodlarını yazabilirsiniz. Yazabilirsiniz di'mi?

---------UNITED NATIONS BUFFER ZONE---------

17 Ocak Cuma günü o kadar ilginç oldu ki anlatamam. Hakikaten anlatamam. Aslında o günün yani 17 Ocak 1997 gününün, eskiden hiç düşünmeden, bonkörce, değerini bilmeden harcadığım 1996 17 Ocak'ından hiç ama hiç bir farkı yok gibi gözüküyordu. Yine bir saatte buluşacak, yine bir kafe'ye gidecek, yine Kızılkaya'larda hamburger yiyecek, yine sinemaya mı gidelim tartışmasından sonra kıraathaneye giderek gece 3'lere kadar okey oynayacak ve daha sonra ise Kemancı'nın önündeki insanları seyrederek yorumlar yapacaktık. Bu insanların %90'nın kızlar olması ise olayın ilerleyen boyutu olacaktı.
Madem bu kadar sıradan ve tekrar ve monoton bir gün olacaktı da, ben niye daha Pazartesi'den heyecanlanmaya başlamıştım. Neden o gecenin hayaline dalıp dalıp gidiyordum. Neden yaaa!!! Nedeni basit. Cebimden harcar iken, etrafa dağıtır iken hiç kıymetini bilmemiştim ki ben o vakitlerin. İşte şimdi 3 ayda bir elime zor geçen bir emekli maaşından farkı kalmamıştı o Cuma'ların. Birazı kira, birazı mutfak masrafı derken elimde bana kalan, fakat sadece bana kalan bir Cuma gününden başka bir şey değildi artık. 3 ayda bir yaşanacak tek bir hakkınız var ise çok şanslı olmalısınız. Çünkü o günün güzel geçmesini istersiniz, fakat hayat bunu hiç bilmez. Aslında öyle bir bilir ki... Fakat sizi hiç ama hiç umursamaz. Neden umursasın ki, kimi umursamış ki zaten. Hem beni umursasa, diğerleri ne olacak. Hayat işte herkesi umursayamayacağını düşünerek umursamaz sizi. Aslında amacı sizi üzmek değildir hayatın. Sizle ve sizler gibilerine bir HAYAT dersi vermektir.
Ben o gün dersimi aldım. Bana hayat çok güzel bir ders verdi. Teşekkürlerimi bir borç bilirim.
Üniversitede okulu kırıp kırıp gittimiz Şampiyon'lar, sinemalar ve geyik muhabbetleri zamanında bana, bir Cuma gününün benim için bu kadar çok değerli olacağını söyleselerdi gülerdim. Gülerdim, güler.
"Artık yeter" diye bağırmak bile bana yorucu geliyor. Hiç değişmeden geçen giden hayatımda böyle bir günü yaşamak bana yorucu geliyor. Zayıflıklarımdan iğrenmek, kendimi aşağılamak bile yorucu geliyor. Tek çare ise artık kendini böyle kabul etmek. Ben böyleyim arkadaş. Ben böyleyim. Senin derdini, bir başkasının derdini düşünemem ben artık. Üzerimde taşıdığım sorumluluklar bini geçti, herkesin hesabını ben mi tutucam. Hayır yaa, ben tutamam. Buna ne gücüm nede sağlığım yeter.
Artık ben varım, ve ben ben olunca etrafımda hala bir insan var ise ne mutlu.
İnsanları üzmemeyi, hele hele değer verdiğim insanları üzmemek için bir çok insanı üzdüm. Bu ise değer verdiğim insanlara sorumluluklar yükledi. Ama onlar bu sorumluluğu hiç kaldıramadılar. Zaten kaldıramamaları çok doğal. Herkesin bir derdi var, herkesin acınacak bir hikayesi var. Kimi dinlersen dinle herkese hak verirsin. İyi de kardeşim nasıl yaaa ??? Nasıl yani? Nasıl olacak o zaman. 4 çocuğa tecavüz ederek öldürmüş bir idam mahkumuna sormuşlar, söyliyeceğn bir şey var mı ? diye. Siz benim çocukluğumun ne kadar acılar içinde geçtiğini biliyor musunuz ? demiş. Ahhh, evet bay sapık, hakikaten yawww, bunu hiç düşünmemiştik. O zaman salalım seni git...
Herkesin bir hayatı ve gerçekleri var. Bu kümeler yığınından çakışanlar var ise ne mutlu. Aksi taktirde söylenemeyen gerçekler ile yaşamaya mahkumuz. Mert'in eski çıktığı kız (???), benim şu anda karım olan Ebru'dan nefret ediyormuş. Mert ise ona yakın düşünerek, Ebru'yu bir şahsiyet olarak bile görmüyormuş. Bakın arkadaşlar olaya bakın. İçine battığımız bok çukuruna bakın. Gerçekler acı değil aksine çok zevklidir. Ben bunu duyduğumda o kadar Mutlu oldum ki bilemezsiniz. Gerçekler kadar hoş ve saf bir şey olabilir mi.
Herkesin ama herkesin biraz olsun oturarak kendi gerçeklerini düşünmesini ve maskelerini çıkartmasını istiyorum. Bir insanı şahsiyetsizlikle suçlayarak, onun yüzüne gülen insan, o insandan ne kadar şahsiyetli olabilir ki. Çıkarttın artık maskeleri beee !!! Yeter artık...
Don't see'ya next time, we don't love'ya, bad night, not thank you (çünkü benim gerçeklerim var ve ben onlarım).
KUSMUK1: Hayat artık daha kolay.
KUSMUK2: Sayın Timur Güneysulu. Kamer'deki aksaklıklardan dolayı mektubun bana aylar sonra geçti. Hala aynı ruh hali içerisinde isen bana yine yazabilirsin. Gerçek ismim ise Timur... Adaş olayı. Sana yazamayışımın sebebi ise mektubunda semt ve il belirtemiş olman. Unutkanlık olayı.
KUSMUK3 : Sayın Nilüfer Şenduran , yılbaşı kartını aldım. Bence çok anlamlı idi. İlgin için çok teşekkür ederim. Bayan bir okuyucumun olması ise daha bir anlamlı. Sağol...

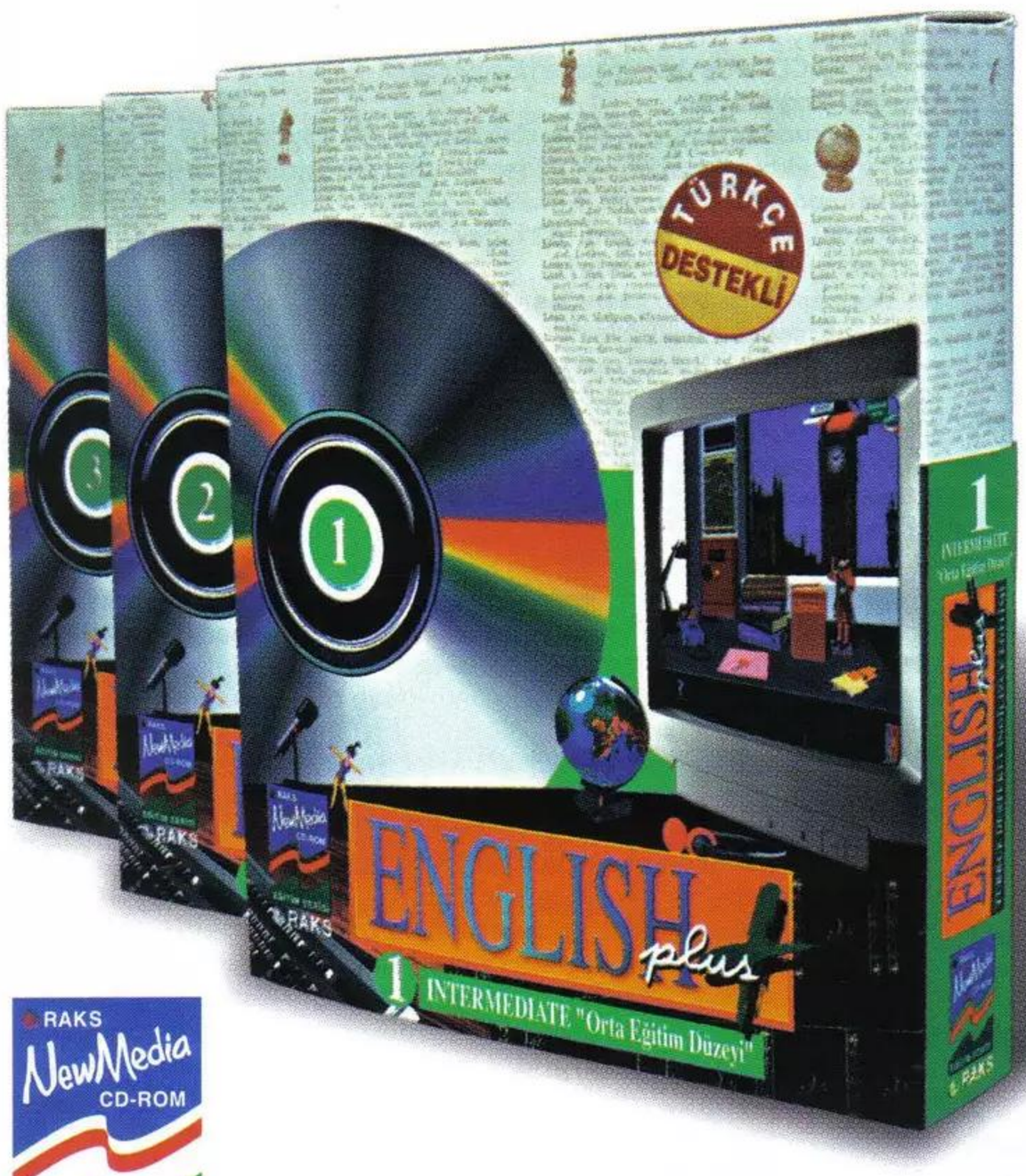
"Let's Start" ile başlayıp,"Basic" serisi ile devam edenler bilirler;

İngilizce eğitiminde en doğru adımlar

ENGLISH plus serisi ile atılır...

3. adım Intermediate

"Orta Eğitim Düzeyi"



CD ROM teknolojisiyle İngilizce eğitimi

Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük,
Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.

7000'i aşkın sözcük ve deyim.

Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip
dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.

Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.

Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.

Alıştırma ve testler.

Gerçek video görüntüleri, animasyonlar, İngilizce oyunlar.

RAKS NewMedia CD-ROM EĞİTİM SERİSİ

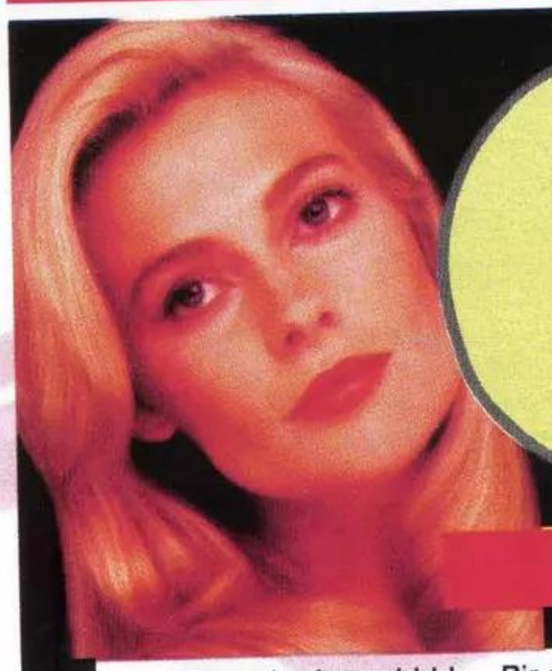
RAKS

Tel : (212) 274 02 97
272 6744
Fax : (212) 213 06 28

Türkçe destekli — Türkiye'nin en çok satan İngilizce eğitim programı

Ana Dağıtıcı:
3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
Esentepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında
Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•Ankara: **Maltepe Migros** (312)232 2610•**Gima** (312)413 13 88 İstanbul: **Ortaköy** (212)260 79 18•**Bahçeşehir Migros** (212)669 27 71 • **Galleria Migros** (212)661 36 05 • **Göztepe/Soyak** (216)317 67 23 • **Maslak Migros** (212)285 42 32 • **Şişli YKM** (212)296 34 18•İzmir: **Alsancak** (232)464 34 07• **Bornova Kipa** (232)373 7159 • **İletişim** (232)463 23 03•**Karşıyaka** (232)323 10 75• **Tansaş** (232)370 52 08• Bursa:**Sönmez Migros** (224)261 10 06• **Altıparmak** (224) 223 06 03•**Kumluk** (224)257 06 19•**Gima** (224)220 73 39•Adana: (322)453 24 27 Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54•Mersin: **YKM**(324)238 10 85•Eskişehir: (222)230 92 32•Denizli: (258)263 07 20•Kuşadası: (256)614 65 15•



ENGİN abla

Oh oh ooohhhh... Bir sürü mektup, fax, e-mail gelmiş. Ne güzel bee... Bakalım kimler varmış bu ay. Efe, Orbay, kıllı Murat, Nilüfer, Emir, bayağı kalabalığız herhalde. Bu ne ya nereden gelmiş, Cehennem mi?!. Emin, bu Zebaniye gelmiş herhalde. Bu arada sizler de hoş geldiniz. Yoklamaları kaçırmayın, devamsızlıktan kalırsınız, ona göre. Derse gelmeyenler GameShow web site'a uğrasınlar bari de yoklamalarını orada alalım bari (www.gsmnet.com).
Artık başlayalım:
..... Engin Abla (Fill in the blanks a-) Sevgili b-) Canım ciğerim c-) Merhaba d-) Şişşşt!);
Bu benim 3. Mektubum ama en kısa zamanda mektup rekortmeni olacağıma eminim. Bu arada Zebani'den Altın Zarf ödülümü almaya geliyorum. Ona bir sor belki beni ve Levent'i bir yerlerden hatırlar (Ah ulan ah yazık oldu dağ gibi dergiye). Benim bir A600'üm var ama (İnşallah) bu ay sonunda bir pisi pisi alacağım (P 120 - 133, 16 mb ram, 1gb hdd). Because of that şu anda çok acemiyim. Hatam olursa affola. Bu arada Game-Show kadar mükemmel bir başka derginin daha olmadığını söylemiş miydim? (bu cümleden hiç bir şey anlamadım) Sorular:
1- 8x'lik bir CD-ROM almayı düşünüyorum (Ulan daha bilgisayarım yok). Fakat bir yerde 'CD-ROM almak isteyenler yeni DVD standartlarını beklesinler' diye bir yazı okudum. Soru belli; DVD standardını beklemeli miyim, CD-Rom almalı mıyım?
2- Game-Show'un eski sayılarından yararlanarak kendime bir oyun listesi hazırladım. Hepsini bir CD'ye çektirmek istiyorum. Bu oyunların tamamının bende çıkacağı kesin mi? Bu arşivi Kamer'de yaptırsam (450 Disketlik) ne kadar tutar?
3- Listemde 30 küsür oyun var ve bunların yarısı Adventure. Ben bu oyunları takıldığım yerde kayıt edebilir miyim? Edemezsem ne yapabilirim?
4- Bilgisayarı alırken satıcıya sormam gereken önemli sorular var mı?
Yardımların için şimdiden teşekkürler. A4 boyutunda bol şanslar. Her zaman yanınızdayız. Mektuplarımı bekleyin.
Fanatik Game-Show Okuru Ve İstanbulspor Taraftarı 'Orbay Busoydan'
..... Orbay (ben sana sınırlama getirmiyorum, sen ne istersen onu koy)
'İşte doğru yolu bulan biri daha' dedim içimden mektubunu okuyunca. Amiga devrinin kapandığını kabul ederek PC almaya karar vermiş olman artık bizden biri olduğunu gösteriyor (bir PC ci olarak yani). Gelelim olmayan bilgisayarın hakkındaki sorularına;
1- DVD falan beklersen daha çok beklersin çünkü DVD çıktığında ve yaygınlaşıp CD-Rom kadar ucuz bir teknoloji olduğunda -ki en iyimser tahminle iki sene sonra- başka biri çıkıp "arkadaşlar DVD almayın, yeni hıttırı-vıttırı standardı geliyor, çok hızlı" diyecektir. Eğer onu da dinlerseniz ömür boyu bir şey sahibi olamazsınız. Bayıl 135$ + kdv, al bi 12X CD-Rom da bilgisayarın keyfini çıkar.
2- Seçeceğin oyunların tümü sende çıkar.Ucuz olur ucuz.
3- Oyunları CD'ye çekilirken install edilmemiş halleri çekilir. Sen oyunları CD'den harddisk'e install edeceğin için tabii ki save edebileceksin.
4- Bilgisayarı alırken dikkat etmen gereken şeylerin başında CPU geliyor. CPU'nun remark olmaması önemli. Sonra CD-Rom'un kopya CD'lerde sorun çıkartmamalı. Bir de ses kartının SB 16 ile tam uyumlu olduğundan emin olmalısın. Son olarak herşeyden önemlisi tanıdığın, bildiğin, güvendiğin bir yerden almalısın.
Merhaba Dünyanın en güzel ve en zeki ablası Engin Abla,
Gördüğün gibi yayınlansa da yayınlanmasa da mektuplarıma devam ediyorum. Aslında 97'nin ilk dergisinde mektubumu yayınlarsan hiç de fena olmaz hani.. Ha unutmadan Serkan'ın Aralık sayınızdaki yazısında ilkokul öğrencilerinin bile yapmayacağı bir hatayla Tren'e Tiren demesi de Amerikalı bilim adamlarının gözünü Beşiktaş' a çevirdi. Engin Ablaya kalkan eller kırılsın diyerek sorularıma geçiyorum:
1) AMD K-5 100 işlemcilerde bir kilitlenme sorunu olduğu doğru mu? CRC bilgisayar öyle diyo.
2) Harddisk' im 420 MB. Makineyi aldığımda bilgisayarım 4MB RAM' li 486 DX2-66'ydı. Şimdiyse 16MB RAM'li Pentium 100. Harddiskim yeni sistemle sanki uyum sağlanamıyor gibi geliyor bana böyle bir şey olabilir mi?
3) 1GB harddiskler daha mı hızlı?
4) Harddiskimden kurtulmamda bana nasıl yardımcı olabilirsin?
5) Kopya CD'lerde performansın düşmesi dışında başka bir sorun var mı?
2 saat düşündüm aklıma ancak bu sorular geldi kusura bakma. Yeni yılda bir sürü yeni mektup göndereceğime emin olabilirsin. Sana ve tüm Game-Show ailesine (Serkan'a da) sevgiler.
Celal Karademir
Ceylan Gözlü Bebeğim Celal,
Geçen ayki dergiyi okuduysan Serkan'ın artık out olduğunu öğrenmişsindir. Tabii out olması salaklığı konusunda herhangi bir ilerleme getirmiyor ama yinede yeni salağımız Burak'ı da unutma. Hani şu "hepinize bol oyunlu günler" diyen salak ötesi Burak. O da bu satırlardan övgülerinizi bekliyor (salak deyince övgü zannedip seviniyor salak).
1- Her şeyde olduğu gibi AMD işlemcilerde de hatalı üretim olabilir. Bu AMD işlemcilerin hepsinin bozuk olduğunu göstermez. Şu anda yazıyı yazdığım bilgisayarın işlemcisi AMD mesela.
2- Yeni HDD ler E-IDE denen, eskisine göre daha hızlı bir ara birim kullanıyorlar. Onun için yeni HDD alırsan eski HDD'nden daha hızlı olacaktır (1.7 Quantum Fireball tavsiye ederim, harbiden Fireball gibi).
3- Bu ne şimdi!..
4- Kamer'e gelirsen aşağı atabiliriz (2.kattayız). Şaka bir yana satmak istersen almak isteyen birilerini buluruz.
5- Kopya CD'lerde -performans düşüşü dahil- hiçbir sorun olmaz.
Sevgili Engin Abla,
13,5 yaşında ortaokul 2 öğrencisiyim. 8 yıldır bilgisayarla uğraşıyorum. Her ay mektup yazmak niyetindeyim. Off ! Ne zormuş kendini tanıtmak. Bir daha kendimi tanıtmıcam. Sorular:
1- Pentium 75'imi Pentium 133'e çevireceğim. Kaça patlar?
2- Peki ya 150'ye çevirsem?
3- Sorması ayıp! Kaç yaşındasın?
4- Star Wars'ın yenisi (sinemalara) geliyooor.
5- Sekan'la artık barışın emi.
Ahmet Demirkesen/ Bursa
Tatlı Küçüğüm Ahmet;
1- Fiyat - performans paritesini göz önünde bulundurursak şu anda alınacak en uygun işlemci P-120. 75 - 120 upgrade maliyeti ise yaklaşık olarak 50 - 60$ civarında olur.
2- 300$ gibi olur (120 dedikse 120 al).
3- Bayanların yaşının sorulmayacağı kuralını öğrenme yaşına gelmediğini düşünerek (eh yani 13.5) sana kızmıyorum ve bir ipucu veriyorum 10 dan büyük, 100 den küçük (ancak bu kadarını söyleyebilirim).
4- Sen Banderas'ın yeni filmi geliyor mu ondan bahset (kendim için bir şey istiyorsam namerdim).
5- Bırak böyle kalalım, bir dargın bir barışık. Nasıl olsa dünyada bütün işler karışık (şarkı yaptım size).
Sevgili Engin Abla;
İzin verirsen sorularıma geçmeden önce okuyucularla biraz muhabbet etmek istiyorum. Günlerden cuma. Okuldan son ders biyoloji. Hoca sınav sonuçlarını dağıtıyor ben ise düşüncelere dalmış gidiyorum. Birden zil çalıyor ve İstiklal marşından sonra hedefimize doğru yöneliyoruz. Ceplerimizde Compex-96 fuar biletleri aklımızda ' Acaba Engin Abla'yla karşılaşır mıyız?' düşüncesi Tüyap'a doğru yürüyoruz (Okul oraya çok yakın). Biletleri veriyoruz ve GameShow standını aramaya koyuluyoruz. Giriş katını her santimetre karesini (abartı siz takmayın) arıyoruz fakat sonuç negatif (Bu arada hep çoğul kullanıyorum çünkü 4 kişiyiz). Birden aklımıza alt kata bakmak geliyor (Çok akıllıyızdır !!!). Aşağı iniyoruz hemen sol tarafta 'Temel İçgüdü' oynuyor burada ikiye ayrılıyoruz (Sharan Stone'u hiç sevmem). Neyse lafı uzatmayalım aradığımız yeri buluyoruz (Bana biraz küçük gibi geldi) 'Acaba Engin Ablayı görebilecek miyim? Bad Mojo'nun açıklamasında anlatılan hikaye doğru mu? Serkan gerçekten gözlüğünü çaldırdı mı? Serkan'ın IQ'su kaç?' gibi sorular beynimi kemiriyor (Bu arada komşu stantdaki Macarena gösterisi oldukça ilgimizi çekiyor). Game-Show standında ilk gördüm kişi uzun saçlı üzerine 'UMBRO' yazılı t-shirt giymişti.

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/4-5 Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

Okuyucu deneyimlerine dayanarak (uzun saçı dolayısıyla) O'na MAC diyebilirdim, ama MAC Almanya'da. Hemen düşündüm, aklıma Şahin geldi. Bu arada daha şişman biri bize Game-Show okuyup okumadığımızı sordu ardından o ay ki sayıyı aldım. Hemen inceledim fakat Engin Abla mektubumu yayınlamamıştı. Üstelik okuyucu anketini de mektupla birlikte göndermiştim. Neyse, Şahin bilgisayarda daha önce görmediğim bir oyun oynuyordu. Hemen adını sordum, 'Time Commando' dedi. Yarım saat kadar seyrettim; bu arada arkadaşlarım bütün fuarı 2 kere dolaşmışlardı. Tam oyuna dalmıştım ki başka biri ' Arkadaşlar Game-Show okuyor musunuz?' dedi. Hışımla yüzümü çevirdim ve onu gördüm. Evet tahmin edebileceğiniz gibi O Engin Abla'ydı. Merakınız devam etsin diye nasıl biri olduğunu açıklamayacağım. Bu arada O şişman adam MEG'di. Birden Engin Abla'ya kanım kaynamıştı. Bayağı konuştuk dergilerimi imzalattım ve kartvizitini aldım (Bütün bunları yapabileceğime inanmıyordum). Neyse mükemmel bir günün ardından oradan ayrılmak bana bayağı zor gelmişti.Şimdi ise okurlardan izin alarak Engin Abla'yla baş başa kalmak istiyorum (Bakalım O beni tanıyabilecek mi?).
Yukarıdaki paragraftan belki çıkaramamış olabilirsin (İnsanlık hali) sana mektubumun gelip gelmediğini sormuştum sen adımı sormuştun. Bir an aptallaşıp söylemiştim. Bunun üzerine mektubumu almadığını söylemiştin (Bu arada PTT hakkında neler düşündüğümü anlayabiliyorsunuzdur Herhalde). Bende sana hazırda 6 tane mektubumun olduğunu söylemiştim, sende 'Gönder' demiştin. Hatırladın değil mi? (Değil) Peki fuarın son günü gelen şişmanca hafiften kır saçlı ve ' Burada Engin Abla diye biri var mı? ' diye konuşmasına başlayan adamı hatırladın mı? (Babam) Kusura bakma onunla gelemedim. (Mazeretim var hastaydım). Söylediğine göre seninle bayağı konuşmuş, senin yazılarından yararlandığını söylemiş. Ayrıca sende O'na aylardır doğru dürüst uyuyamadığını söylemişsin. Hah işte o benim. Şimdi sen madem 6 tane mektubun var neden bu kadar zamandır yollamadın diyeceksin. Mazeretim var (asabiyimdir) hiçbirini sana layık bulamadım ve oturdum destan niteliğindeki bu mektubu yazdım (içimi döktüm, hasret giderdim). Şimdi sorularıma geçelim (Nihayet):
1- Bende 32 MB Ram'li, 2MB Edo Diamond ekran kartı olan (MPEG'li), 6 Hızlı CD Sürücülü, 3-D ses kartlı ve biri 1.6 GB diğeri 540 MB (Yedekler için) HardDisk olan bir Pentium 133 var. Bu beni kaç sene idare eder ve piyasada böyle bir bilgisayarın fiyatı ne kadardır?
2- Bende Windows 95 var ve Fifa 96 bu ortamda kesinlikle çalışmıyor. Dos'a çıkıp çalıştırmak istiyorum yeteri kadar hafıza yok diyor (Gerçekten de yok). Acaba Memmaker yapsam Windows 95'e zarar gelir mi?
3- Mektubum kaybolduğundan anket sonuçlarını burada açıklıyorum: Game-Show 'u her ay okuyorum (bazen 2 tane alıyorum) / En sevdiğim köşe Engin Abla (News'deki Memiş Ağa'da fena değil) / En sevdiğim yazar Engin Abla / İstediğim yenilikler: Serkan Qbasic köşesi ve Engin Abladan Hardware köşesi / Anketteki diğer bütün cevaplar olumlu, teker teker yazmaya gerek yok.
4- HP Lazer Jet 4 iyi bir printer mıdır?
Mektubuma burada son verip yanaklarından öpüyorum...
Deniz 'screwdriver' Demiray

Elma yanaklım, Deniz;
Bana ve Game-Show'a karşı olan ilgin ve sevgin inanki beni çok sevindirdi. Seni tabii ki hatırladım. Hatta babanı da hatırladım ama biraz daha gevezelik edersem cevaplarına yer kalamayacak. Onun için:
1- Bu bilgisayar seni bayağı uzun süre idare eder. Fiyatı ise eğer yenisini almaya kalksan min. 1500$.
2- Açılışta f8 ile çıkan menüde 'eski dos sürümü' seçeneği varsa memmaker yapabilirsin, tabi bu seçeneği seçmek suretiyle. Win'95 ine kesinlikle zarar gelmez.
3- Sanırım bunları açıklamak için bayağı geç kaldın ama yine de teşekkürler.
4- HP 4 L iyidir ama lazer printer alacaksan 5 L'yi tavsiye ederim.

Merhaba Engin Abla,
N'aber. Nasılsın? Bu faksı senin engin bilgilerine danışmak için çektim. Bak dergide yayınlanması gibi bir iddiam yok. Yalnızca yazdığım faksa cevap ver yeter. Gerçekten hayati mesele (mesela yani)sadece 1 sorum var. Önemli olan hemen cevap almam.
Benim PC 4MB ram 540MB Hardiskli 486DX2-66 bir IBM APTİVA'm var. Sence bunu 16MB ram yapmaya değer mi? Ayrıca şu işlemci işlerinden pek anlamıyorum. Yani CYRIX 686, AMD K-5, INTEL, PENTIUM... falan var. Hangisi daha uygun fiyata daha fazla performanslıdır? Hangisine upgrade ettirebilirim: En azından benim tosbağaya göre yüzde kaç fazla verim alırım. Çünkü çoğu oyuna artık abartılı yavaş geliyor. IBM olduğu için sanırım diğer PC lerden daha pahalıya mal oluyormuş, doğru mu?
Ayça Turhan

Kiraz Dudaklım Ayça;
Erkek egemenliği olan bir konuda, beni erkeklerin arasında yalnız bırakmadığın için sana çok teşekkür ederim. Funda ile Nilüfer'i de unutmadım tabii. Gelelim sorularına;
Eğer uzunca bir süre daha bu bilgisayarla devam etmek istiyorsan 16 mb ram yaptır. CYRIX, AMD, INTEL CPU markalarıdır. Tavsiyem INTEL olur. Upgrade işini hiç düşünme bilgisayarını satacak birini bul ve kendine adam gibi bir bilgisayar al. Toplama bir P-120 alsan senin tosbağaya göre en az % 300 fazla verim alırsın. İşte geldik gidiyoruz. Şu ölümlü dünyada sizler için bir şeyler yapan insanlara destek olun. Buna gerçekten ihtiyaçları olabilir. Kısmetse tekrar görüşürüz...

☒ENGİN 'madem ki ne bardağımız kırık, ne sürahimiz boş, içelim' ABLA

Uzman Kadro Yakın İlgi

GÜRCOM BILGISAYAR

3 CD OYUNU ALANA
1 CD OYUNU BEDAVA

GÜRCOM OSMANBEY'DE

Multimedia

5$'DAN BAŞLAYAN FIATLARLA CD OYUNLARI

PENTIUM 120-200 PENTIUM PRO
486->PENTIUM UPGRADE

Microsoft
Ensoniq Soundscape
Yetkili Satıcısı

TÜM SOFTWARE ÜRÜNLERİ ORJİNAL LİSANSLI OLUP
10.000.000 ÜZERİNEKİ SİPARİŞLER ADRESE TESLİM EDİLİR.

Gürcan Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San.Tic.Ltd.Şti.
Halaskargazi Cad. Tayyereci Fehmi Sok. No:21
Osmanbey / İstanbul (TürkTelekom'un Sokağı)
Tel: 212.2464030 Fax: 212.2460339
e-mail. gurellig@turk.net

HP, IBM
COMPAQ
GÜRCOM

DIABLO
SKYNET
SWIV
NEVERHOOD
WARWIND
NASCAR 2
RED ALERT
SIMCOPTER
LARRY 7
HUNTER
DAYTONA

Nerden tutturdum dedemin yaşadığı yeri görücem diye ya. Bir daha Myth Drannor'a gelirsem iki olsun. Şehire girdik geri gidemiyoruz. Bu kadar korkunç olduğunu bilseydim yanıma arkadaşlarımı da alırdım. Yine Mystra sağolsun. Bana buranın Wild Magic ve Dead Magic bölgelerinde büyü yapma gücü vermese halim tam haraptı. Ne başka bir yere Teleport olabiliyoruz, ne de şu saklandığımız yerden dışarı çıkıp koşa koşa uzaklaşabiliyoruz. Son defa eve Teleport olmaya çalıştığımda kendimi birden bire 1 Cornugon, 3 Spinagon ve 4 Barbazu'nun yanında bulmam sonucu attığım System Shock olayının tutturmuş olsam da korkudan hayatımın en az 10 yılı heba oldu. Bununla kalsa iyi. Üzerimde sabahtan kalma Stoneskin ve Nierdre's Improved Invisible Mail olmasa ilk roundda Nirvana'ya ulaşmıştım. Tabii ki kalıp ağızlarının payını vermek isterdim ama bir kez daha Teleport'u deneyerek burdan uzaklaşmayı kendime uygun gördüm. Ne de olsa gideceğim yer bundan daha kötü olamazdı (en azından ben öyle düşünüyordum).

Yeni lokasyonum ise şehrin neredeyse hiç zarar görmemiş bölgelerinden biriydi. Hala bazı kuleler ve evler dimdik ayaktaydı. Acaba bizimkiler nerede oturuyordu diye düşünürken bir kükremeyle irkildim ve daha arkamı dönemeden bir patlamayla kendimi o kulelerin birinim tepesine buldum. 3 tane kırmızı pelerinli büyücü, yok canım tabii ki Red Wizardlar değillerdir, ahtapotumsu uzuvları olan 5 yaratıkla dövüşüyordu. İçimden bir ses bunların Mind Flayer olmadığının söylüyordu. Ve o içimdeki ses haklıydı da. Bu yaratıklar undead'di. Savaşın sonunu beklemeden hemen kulenin içine daldım ve en alt kata indim. Bulduğum gizli bir kapıdan geçerek bir iki kat daha alta indim ve şu an bu satırları yerin bilmem kaç kat altındaki bir odadan yazıyorum. Bu odada çok rahat bir yatak ve çalışma masası olması beni biraz huylandırmadı değil, ama burada dinlenmeye ihtiyacım var. Odayı biraz karıştırınca bir wand buldum.

Wand of Warding:
Experience Point Value: 4,000
Gold Piece Sale Value: 20,000
Bulduğum bu wand'in birçok özelliği var fakat işin kötü tarafı wand'in daha sonradan şarj edilemez olması. Wand of Warding, Shield (1 charge), Protection From Evil (2 charge), Wall Of Force (4 charge), Guards And Wards (6 charge) ve Repulsion (5 charge) yapabilme gücüne sahip. Bu güçleri 12. seviyeymiş gibi yapan Wand Of Warding'lerin %10'u Protection From Evil yerine Protection From Good yapmaktadır.

Umarım gelecek aya kadar buradan sağ salim çıkmayı başarırım. Umarım...

FRP Kamer'de de bir virüs gibi yayılıyor bu arada. Geçen gün dergiye gittiğimde herkes FRP konuşuyordu. Geçen ay Serkan ve Levent FRP oynuyorlardı, bu ay herkes oynuyor. Bir de güzeller güzeli, bir tarzın, bir zerafetin kadını olan Engin Ablamızı da masaüstü olayına soksak daha ne isteyebiliriz ki (isteyebilirim ki)? Engin ablam. Sen yeter ki iste. Sana özel FRP dersleri bile ayarlayabiliriz, canım benim. Ha bu arada kimse Serkan'ıma salak falan demesin. O da FRP'ci can yoldaşlarımdan birisi olarak korumam altına girmiş bulunuyor, emi.

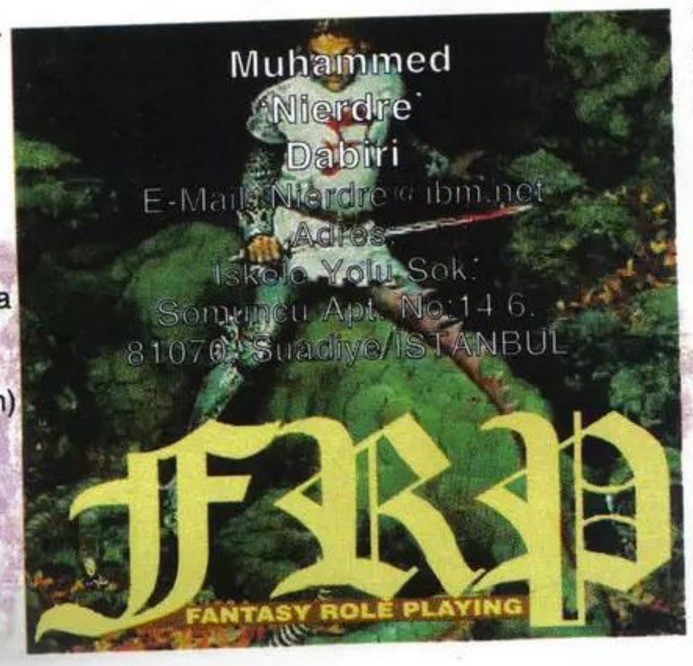
Bu ay size diğer firmaların oyun sistemlerinden bahsetmeyi düşünüyordum ama bilgisayarım bozulduğu için (ki şu an hala bozuk) bazı web sayfalarına bağlanamadım ve size eksik bilgi vermek de istemedim. Gelecek ay ise masaüstü FRP'si nin ne olduğunu ve nasıl oynandığı anlatmayı düşünüyorum. Bunu ilk defa 14-15 ay önce yapmıştım ama o zamandan beri hem Game-Show bütün Türkiye'de okunmaya başladı, hem de okuyucu sayısı korkunç bir şekilde arttı. Dolayısıyla Mart ayını masaüstü nedir, yenir mi gibi sorulara cevap vermek için rezerve ediyorum. Bu durumda firmalar hakkındaki bilgiler de bayağı sarkmış olucak, kusura bakmayın.

Ayın en önemli haberlerinden biri ise DaggerFall. Daha oynayamadım ama şu an piyasada bulunan en harbi FRP'lerden biri olduğu kesin. Mutlaka alın ve oynayın.

Bu konuşmanın ardından direk büyülere geçmeden önce DMler'e ufak bir sözüm olucak. Aşağıdaki büyülerden "Vocalize" dışındakilerin hepsi çok ender bulunan ve çok az kişinin sahip olduğu büyüler. Dolayısıyla alttaki büyüleri oyuna sokarken dikkatli olun.

2. Seviye Büyüler

Magic Missile Reflection (Abjuration, Alteration) Seven Sisters Accessory
Range: 0
Components: V,S,M
Duration: 2 round + 1 round/level
Casting Time: 2
Area Of Effect: 1 kişi
Saving Throw: Yok



Bu büyü bir zamanlar Shalantha's Kiss diye adlandırılırdı çünkü çoktan ex olmuş bu Myth Drannor büyücüsü büyüyün koruma gücünü arkadaşlarına onları öperek verirdi!?!

Oldukça taciz bir olay olan bu koruma büyüsü, büyücünün kendisi veya dokunduğu, pardon öptüğü kimse üzerinde görünmeyen bir alan oluşturur ve bu alana çarpan, yani bu büyü tarafından korunan kimseye atılan Magic Missile'lar olduğu gibi kaynağına geri döner.

Magic Missile Reflection'un en güzel özelliklerinden biri ise istenirse bu büyünün başka birine de aktarılabilir olması. Yani büyü tarafından korunan bir kimse bir round'unu harcayarak ve Magic Missile Reflection'ı yapan büyücünün bunu yaparken özellikle seçtiği bir kelimeyi söyleyerek bu koruyucu alanı dokunduğu bir kimseye aktarabilir. Bu, sadece round'da bir kez olabilir ama süresi boyunca büyü kucaktan kucağa dolaşabilir.

Materyali büyücünün tükürüğü. Ve tabii unutulmaması gereken bir nokta: Bu büyünün el değiştirmesi olayında kimseyi öpmek zorunda değilsiniz ama bu gerçeği sadece sizler, büyücüler biliyorsunuz. Bilmem anlatabildim mi?...

Vocalize (Alteration) Wizard's Handbook
Range: Dokunma mesafesi
Components: S,M
Duration: 5 rounds
Casting Time: 1 round
Area Of Effect: 1 büyü yapabilen hedef
Saving Throw: Yok

Kimbilir kaçınız düşük seviyelerde iken Silence 15' Radius kurbanı olup bir çok büyünüzü yapamaz hale gelmişsinizdir. İşte bu Vocalize denen nane ona çare. Vocalize'ın süresi olan 5 round boyunca normalde V isteyen büyüleri kelimelerini söylemeden de yapabilirsiniz. Ne bileyim, ister V'siz Dispel Magic atarsınız, ister başka şeyler yaparsınız ama elinizde sadece 5 round olduğunu unumayın. Vocalize yapmak için illa ki Silence yemiş olmanız gerekmiyor. Maksimum sessizlik gereken bir yerde de Vocalize yapıp V'leri söylemeden (Rler'i değil) büyülerinizi şakır şukur yapabilirsiniz.

Materyali çanı olmayan ufak bir zil.

3. Seviye Büyüler

Cloak Of Adeamozs (Abjuration) Seven Sister's Accessory
Range: 0
Components: V,S,M
Duration: 1 round/level
Casting Time: 3
Area Of Effect: 1 kişi
Saving Throw: Yok

İşte size hem seviyesi düşük, hem de çok verimli bir koruma büyüsü. Cloak Of Adeamozs büyücüye veya üzerine yapılan başka bir kişiye ilk üç seviye büyülere karşı bir koruma sağlar.

Size yapılan birinci seviye zarar verici bir büyünün her zarar zarından 3, ikinci seviye bir büyünün her zarından 2 ve üçüncü seviye bir büyünün de her zarından 1 düşürür. Yani size bir Magic Missile atıldığında bunun zararı 1d4+1-3 olur. Flaming Sphere yerseniz zararı 2d4-4 olur. (Flaming sphere 2. seviye olduğu için her zarından 2 düşüyoruz ve zarar da 2d4 olduğu için toplam 4 düşeriz). Ve de 10. seviye birinden Fireball yerseniz zarar 10d6 değil 10d6-10 olacaktır. Burning Hands gibi zararı büyücünün seviyesi ile orantılı sabit bir sayı olan büyüler için (bu tür büyüler büyücünün her seviyesi için 1d4 veya 1d6'lık zarar değil de sabit olarak 2 veya 3'lük zarar verenlerdir) Cloak Of Adeamozs, birinci seviye büyülerin zararından 12, ikinci seviye büyülerinkinden 8 ve üçüncü seviye olanlarından da toplam 4 düşürür. Yani normal zararı 1d3+ 2hp/level olan Burning Hands'i yapan 10. seviye bir büyücü, 1d3+20-12 lik bir zarar verir.

Cloak Of Adeamozs'un en güzel yanlarından biri ise bazı koruma büyülerinin aksine, ilk 3 seviye büyüleri kopya eden büyülü eşyalara da karşı koruma sağlıyor. Yani Wand Of Magic Missiles'ın Magic Missile'larından veya Wand Of Lightning'in Lightning Bolt'undan da korunabilirsiniz.

Materyali, zırh olarak kullanılan bir armor'dan alınmış ufak demir parçaları ve biraz örümcek ağı.

Jalartan's Miraculum (Alteration) Seven Sister's Accessory
Range: 0
Components: S
Duration: Özel
Casting Time: 1
Area Of Effect: Özel
Saving Throw: Yok

Ve işte 3.seviye en mükemmel büyülerden biri daha. Jalartan's Miraculum ile büyücü hafızasındaki büyülerden birini bir component'ı olmadan yapacak şekilde modifiye eder ama o şanslı büyüyü Jalartan's Miraculum'u yaparken seçmeniz lazım. Böylece o büyüyü ister materyalsiz, ister somatic'siz, ister verbalsız yapabilecek duruma gelirsiniz.

Yani diyelim ki şu an ezberinizde çok işe yarayacak bir büyü var fakat anneniz bütün büyü malzemelerinizi kotunuzla beraber makinede yıkadığı için büyüyü yapamıyorsunuz. Öyleyse hemen Jalartan's Miraculum'u

yapıyorsunuz ve yapamadığınız büyüyü materyali olmadan yapacak şekilde modifiye edip yapıyor ve kurtuluyorsunuz.
Sadece tek bir component'i olan bir büyüyü Jalartan's Miraculum ile modifiye ederseniz o büyüyü de sadece düşünce ile harekete geçirebilir hale getiriyorsunuz. Mesela, Teleport gibi sadece Verbal isteyen bir büyüyü modifiye ederseniz sadece düşünce gücüyle Teleport büyünüzü yapabilir hale gelirsiniz.
Jalartan's Miraculum sadece hafızanızdaki bir büyüyü etki edebilir ve unutmayın, modifiye edeceğiniz büyüyü en başta seçmeniz lazım.
En çok materyali 1000-5000 arası değişen büyüleri materyalsiz yapabilmek için açgözlü büyücüler tarafından kullanılır.

6. Seviye Büyüler

Blade Of Doom (Evocation) Forgotten Realms Adventures
Range: 20 yard
Components: V,S,M
Duration: Özel - En fazla 1 yıl
Casting Time: 6
Area Of Effect: 1 kişi
Saving Throw: Neg.
Blade Of Doom'un diğer bir adı Shaeroon's Scimatar'dır. Shaeroon'un ölümünden sonra zamanla büyünün adı değişmiştir.
Çok etkili bir lanet olan bu büyü, yapıldığı zaman hedefin üstünde tamamıyla büyü gücünden oluşmuş bir kılıç oluşturur. Bu kılıcı sadece büyüyü yapan şahıs, görünmez şeyleri görebilenler (detect invisibility yapanlar) veya kelle koltukta dolaşan bu hedefe detect magic yapanlar görebilirler.
Bu kılıç hedef tarafından belli bir hareket yapıldığında veya bir söz söylendiği zaman hooop diye kafaya düşer. Bu belli bir hareket veya söz, koca karısını aldattığı zaman, FRP ye laf ettiği zaman, yapılan bir anlaşmayı bozduğu veya Teleport yaptığı zaman diye büyücü tarafından en başta belirlenir ve bu olay gerçekleştiği zaman kılıç kafaya düşüp büyücünün her seviyesi için 1hp lik zarar verir. Kurban saving throw'u tutturursa hiç zarar almaz.
Blade Of Doom'u büyücü isterse yok edebilir. Aksi takdirde enerjisi yok olana kadar bu büyü 1 yıl boyunca aktif kalabilir. Dispel Magic ile dispel edilemeyen bu büyüye sadece Limited Wish ve Wish'in borusu ötüyor.
Kitaplar bu büyünün 9.seviye olan ve aldatan kocanın kafasına değil de belli bir bölgesine düşerekten onu aldatma işinden sonsuza kadar uzaklaştırabilme gücüne sahip başka bir büyüden bahseder. Üstelik bu lanet o kadar güçlüymüş ki, kesip kopardığı yerin "Regeneration" büyüsü ile kurtarılmasını dahi önlüyormuş. Kimbilir, birileri Archmage Shaeroon'u çok kızdırmış anlaşılan.
Materyali, değeri 300 gp olan kaya kristalinden yapılmış ufak bir scimatar veya 3000 gplik bir safir.

9. Seviye Büyüler

Ve gelelim bu ayın en abarık büyüsüne...
The Simbul's Spell Trigger (Alteration, Conjuration, Evocation) Seven Sister's Accessory
Range: 0
Components: V
Duration: 366 gün
Casting Time: 2
Area Of Effect: Özel
Saving Throw: Yok
Forgotten Realms'ın en güçlü büyücüsü olan Simbul'un (30. seviye) yaptığı bu büyü herhalde Time Stopdan sonra en çok sevdiğim büyü.
Bu büyüyü ezberlerken, dikkat edin yaparken değil, büyücü 1. ve 7. seviyeler arasında 4 büyü seçmelidir. Büyü ezberlendikten hemen sonra da seçilen 4 büyü yapılmalıdır. İlla ki 4 tane olacak diye bir şey yok. İsterseniz iki tane de ezberleyebilirsiniz. Bu 4 büyünün hepsi ayrı olmak zorunda da değildir. İster 4 Disintegrate alın ister 4 ayrı büyü alın farketmez. Yalnız büyücü bir kelime seçmelidir ve bu 4 büyüyü yaparken her yapılan büyüden ÖNCE bu kelime söylenmeli, sonra da o büyü yapılmalıdır. Yani önce seçilen kelime ve ilk büyü, sonra yine seçilen kelime ve ikinci büyü gibi... Bu yolla yapılan büyüler etkilerini göstermezler. Yani gönül rahatlığı ile Delayed Blast Fireball yapabilirsiniz.
Seçilen büyüler istenirse başka biri tarafından da yapılabilir. Yani bir büyücü dostunuz da siz asıl büyüyü yaptıktan sonra gelip geri kalan 4 büyüyü yapabilir. Bu büyüler Cleric büyüsü bile olabilirler.
Asıl geliyoruz en güzel noktaya. Bu yapmış olduğunuz 4 büyü siz o büyüleri yaparken seçtiğiniz kelimeyi söyleyene kadar ya da 366 gün boyunca dururlar. Ve siz o şifre kelimeyi söylediğiniz anda Simbul's Spell Trigger sayesinde 4 büyü arka arkaya 1 round içinde yapılır ve eğer zarar verici bir büyü seçmişseniz hiç zar atmayın, büyüler olabilecek maksimun zararı verirler. Yaa...
Belki 1000 yaşının aşınca bizde bööle büyüler keşfedebiliriz, ne dersiniz? Simbul bir dakika kızma ne olur. Amaç Game Show okuyucularını mutlu etmekti. Vallahi Mystra çarpsın bu büyüyü düşmanlarının eline vermem. Bak zaten hiçbirimiz bu üstün büyüyü yapıcak güce sahip değiliz. Bak Simbul bende sana birkaç yeni büyü vereyim anlaşalım, tamam mı? Ohh be... Sakinleş biraz şöyle. Elminster senin çok çabuk parladığını söylemişti de, inanmamıştım. Üstelik ben.!!, Simbul'cum bi dakka! O büyüyü bana yapmıcan di mi? Bak seni kızkardeşlerine şikayet ederim! Bi dakka n'olur ama. Aaaaaaaaaaa!!!
Bu kadar geyik bu kadar büyü hoş da, bakalım mektuplara yer kalıcak mı?

Sevgili Muhammed Nierdre,
Ben, Forgotten Realms, Battletech, (ve inşallah yakında Ravenloft, Shadowrun ve Mask Of Death) oyuncusuyum. Yaklaşık iki yıldır masaüstü işle ilgilenmekteyim. Yani iki yıldır hayatımda hiç kullanmadığım kadar hayalgücümü kullandım.
1- Efendim ben bir Bladesinger'ım. Fakat özelliklerimi pek bilmiyorum. +1 Damage, -1 Thaco dan başka neler var? Benim bir DM arkadaşım her round'da 2 attack ve 2 parry yapabileceğimi söyledi. Bu 2 round'da 4 attack demek. Specialist fighterlar bile 2 round'da 3 attack yapıyor. Yani bu Baldesingerlik kasaplık gibi birşey.
2- Bir soruda mage tarafımdan. En son research ettiğim "Vassago's Blue Reptile" adlı büyü bana yaklaşık 10000 gp'ye mal oldu. (DM kıyağı- DM kazığı) Bu işin bir oluru yok mu? 5.seviyede 10000 tutuyo, 15.seviyede ?
3- Kendi hazırladığımız modüllerde yarattığımız yaratıkların experience'si nasıl hesaplanıyor?
4- Elminster amcam hakkında bilgi.
5- Ha bu arada, oyuncuları katletmek gibi bir saplantın var mı? Benim yok. Severim onları. Zayıf şeyler.
Neyse sorularım bu kadar, yayınlarsan sevinirim. Gül ve Kılıç seni korusun. (Ha bide Tempus, Mystra ve adını sayamadığım diğer tanrılar da)
Ahmet "The BladeSinger" Aksoy, İzmir

NIERDRE: Ahmet, hayalgücünü o kadar kullanma biter sonra. Şaka falan yapmıyorum. Sende benim gibi bir dolu oyun DMlik edip oynamaya başlarsan hayalgücün kısa sürede biter, tükenir, uzun bir süre şarj olamaz.
1- Bu Bladesinger'lık bayağı verimli bir meslek ama senin dediklerinden biraz farklı özellikleri var. Şimdi diyelim sen Long Sword'u kendine silah seçtin. Bu kılıcın üzerine 3 tane BladeSong proficiency'si harcarsan eline geçen bonuslar, ya +1 Thaco, ya +1 AC, ya da 1 Parry'dir. Bir tane daha Bladesong proficiency'si daha harcadığın zaman (yani Long Sword üzerine toplam 4 tane Bladesong Proficiency'si kullandığın zaman) bu bonuslar +2 Thaco, +2 AC ve yine 1 Parry haline geliyor. Bu bonusların hepsini bir anda kullanamazsın. Her savaş round'unun başında hangisini kullanacağını söylemen lazım.
2- Şimdi bu büyü 2. seviye olduğuna göre hesaplayalım. Bana 5 dakka ver... Wizard's Handbook kurallarına göre bu büyüyü research etmek averaj olarak 3000 gp'ya mal oluyor. Bunun 10000 gp tutması için senin aylar boyunca uğraşıp research zarını tutturamamış olman gerekiyor. Bana büyüyü kaç haftada yaptığını falan yazmadığın için net birşey söyleyemem ama büyü normalde 6 haftada research ediliyor. Sen bunu 26 haftada yaptıysan veya özellikle research şansım artsın diye çok para harcadıysan toplam 10000 gp olabilir. Aksi takdirde imkansız. O paraya ben en son 5. seviye büyümü research etmiştim. Üstüne de bir tane scroll yazmıştım.
Ha bu arada, yılanın orijinal Hit Dice'sini 2 yapıp, poison tablosunu bir daha gözden geçirmeni tavsiye ederim. Büyüye koyduğun extra özellikler hoş olmuş. Diğer büyülerini bekliyorum.
3- Yarattığın cici yaratıkların exp.'ını DM Guide'daki exp. hesaplama tablosundan veya Monstrous Annual 1'in içindeki tabloyu kullanarak bulacaksın.
4- Aaa... Elminstert amcan mı? O zaman akraba sayılırız, bak. Elminster amcamız 1330 küsür yaşlarında, 29. seviye, zamanında hem Fighter, hem Thief, hem de Cleric olmuş bir Arch Mage. Yüzyıllar önce Mystra'ya hizmet için belli bir süre kadın bile olan Elminişko, aynı zamanda Mystra'nın Chosenlar'ın dan biridir ve ölümsüzdür. Harpers örgütünün kurulmasında da parmağı olan yaşlı büyücümüz aynı zamanda Simbul'un da sevgilisidir.
5- Ben herhalde çevremde oyuncularını çok seven ve onlara bir türlü kıyamayan bir DM olarak tanınıyorum. Ne de olsa oyuncu da olduğum için, sevilen bir karakterin ölümünün ne olduğunu çok iyi bilirim. Bu yüzden çok gerekmedikçe ölüm oranı bizde bayağı az olur.
İlker "Greeneye" Öncen... İnsanlar bana masaüstü FRP'sine senin yazılarınla başladım dediklerinde gerçekten çok mutlu oluyorum. Senin mektubun da bana amacımı gerçekleştirdiğimi gösterenlerden biri. Teşekkür ederim.
Oyuncular bir savaştan çıkıp diğerine girmemeli fikrine katılıyorum. Her ne kadar bu konuda her zaman bir başarı gösteremesem de, savaş olaylarını minimumda tutmaya çalışıyorum. Mesela Combat & Tactics'deki Critical Hit olayı savaşlara balıklama dalmamak için sebep oluşturmaya başladı bile. Mage olayına gelince. Ben kimseyi mage olsun diye yanlış yönlendirmek istemem. Umarım benim Mage muhabbeti yanlış anlaşılmıyordur.
Kendi dünyanı yaratmak istiyorsan sana tavsiye edebileceğim bir kitap var. TSR'nin "Creative Campaigning" denen bir kitabı var. Hala basılıyor mu bilmiyorum ama onu alırsan sana çok yardımcı olacağını garanti edebilirim.
Gürol "Grimreaper" Gürbüz... Sınavların nasıl geçiyor? Sakın ola ki sınavlar yüzünden bana bir sayfa da olsa mektup yazmayı unutma.
Hoşunuza gideceğini düşündüğüm bir haberim var. Mart ayından itibaren köşemde FRP yarışması yapmayı düşünüyorum. Sorular FRP kuralları, büyüler ve AD&D dünyaları hakkında olucak. Ödül olarak da zar vermeyi düşünüyorum. Çekilişler de Kamer'de MEG'in şahitliğinde yapılacak. İlk soru bir sorun çıkmazsa gelecek ay yapılacak. Bekleyin bakalım.
Son olarak 15 Ocak Cumartesi günü Kamer'de görüşmek üzere...
"El Atha Cul Mytha, Huthuar"...

☒Muhammed
"Nierdre" Dabiri

ar@rım

URL, hypertext, browser !!! Bütün bunlar ne demek oluyor yaw...

Bütün Internetmaniklere ve Internet'e ilgi gösterenlere sevgiler saygılar. Geçen ay ilk defa başladığımız Internet köşemize bu ay yine devam ediyoruz. Köşemize ilgi inanılmaz oldu demeyi isterdim fakat ne yazık ki 1-2 email dan başka bir tepki gelmedi. Bu tepkisizliği tamamen Internet'in Türkiye'de henüz yeni olmasına bağlıyorum (iyimser yaklaşım), aksini zaten düşünmüyorum.
Bu ay sizlerle daha detaylı konulara girmek için bir ön hazırlık yapmak istiyorum. Bu da bazı temel kavramları (jargonları) öğrenmekten geçer. Değineceğim kavramlar tamamen web ortamı ile ilgilidir. Şunu bilmenizde yarar var: Internet ortamındaki her ana başlık (IRC, FTP gibi) kendine has jargonlar içerir. Bunları bilmek her Internet meraklısı için temel görevdir. Peki nedir bu kavramlardan WEB ile ilgili olanları :

HYPERTEXT: Bu kavram ilk defa 1965 yılında gündeme gelmiştir. Birbirleri ile bağlantılı konuların Hyperlink'ler ile bağlanmasıdır. Internet'i hypertext dökümanları ile dolu büyük bir okyanusa benzetebilirsiniz. Bu hypertextler bağlantılar (linkler) ile birbirlerine bağlıdırlar ve ancak hypertext browserları (Netscape, M.Explorer gibi) ile görüntülenebilirler. Web sayfalarının yazılması için gerekli olan programlama diline de HyperTextMarkupLanguage (HTML) denir.

Browser: Türkçemize "Göz At" adı altında geçen browse kelimesinden gelen browser Web ortamının görüntülenmesine yarayan programlara verilen genel addır. Şu anda dünya piyasasının ortalama %70 ini Netscape, %20 sini ise MI.Explorer oluşturmaktadır. İlk browser Lynx adındaydı ve sadece text gösterebiliyordu. Fare ile tıklama işlemi ise Mosaic adlı browserda başladı. Şu anki browserlar ile email gönderebilir, Newsgruplarına bağlanabilir ve bir çok multimedia dosyalarını görüntüleyebilir ve duyabilirsiniz.

HTML: Hyper Text Markup Language'in kısaltmasıdır ve Web sayfalarının oluşturulması için gerekli dildir. Aslında tam bir dil değildir yani bir C++ gibi komplike değildir ve öğrenmesi çok zaman almaz. 50 saatlik bir çalışma sonucu (ben o kadar da öğrendim) mükemmel derecede web sayfaları kodlayabilirsiniz. HTML dili devamlı gelişen ve yeni yeni komutlar eklenen bir dildir. En son versiyorun 3.2 dir. Netscape de veya MI.Explorer'da kodu görüntüle (View document source vb.) diyerek gezdiğiniz web sayfalarının kodlarını inceleyebilirsiniz. HTML programı bayağı bir notepad programında yazılabileceği gibi kolaylık olsun diye HTML Editör'leri kullanarak da yazılır. Yaptığınız sayfaları görüntüleyebilmek için illa ki bir server'a koymanıza gerek

Türkiye'de henüz Türkçe bir HTML kitabına ben rastlayamadım. İngilizce çok güzel kitaplar var. Ayrıca Byte dergisinde bazen bu konuya değiniliyor.

URL: Browserınızın adres kısmında http://??? ile başlayan bir yazı görmelisiniz. İşte bu bulunduğunuz sayfanın URL'dir. Uniform Resource Locator. Internet'e bağlanan her bilgisayara atanan bir IP numarası vardır. Bu numarayı belirli bir isim ile bağdaştırınca ortaya o yerin Domain Name'i çıkar. Mesela GameShow'un Internet adresi aslında 206.12.142 gibi max 3 kısımdan oluşan bir IP adresinden ibarettir. Fakat bu numaranın akılda tutulması zor olduğu için Internic firmasına yapılan başvuru ile bu numara gsmnet.com adlı domain ismine çevrilmiştir. Yukarıdaki numarayı da yazsanız aynı yere gidersiniz. Bu anlamda GameShow'a Internet ten bağlanmayı isterseniz URL'ini

http://www.gamesdomain.com

Happy Puppy'den çok daha güzel dizayn edilmiş, çok daha rahat bir biçimde gezilebilecek ve benim için en öenmlisi ise çok daha hoş bir biçimde dizayn edilmiş bir site burası.
Ana sayfada grafikler ile simgelenmiş toplam 11 ana başlık var. Eğer browser ınızda grafikleri kapattıysanız (bunu yaparak daha hızlı surf edebilirsiniz fakat grafikler yüklenmez.) korkmayın çünkü sayfanın altında Java Script ile yazılmış bir "Qucik Link" kısmı var. Menüden istediğiniz yeri seçip Quick Link butonuna basarak buraya gidebilirsiniz.
Ana sayfadan gezmenizin yüzde yüz şart olduğu başlıklar ise şunlar.
SEARCH: Yazın aradığınız oyunun ismini bulsun size.
GD REVIEW: Cok hoş bir yer. Bütün oyunlar türlerine göre ayrılmış. Mesela NHL Hockey 97'nin açıklamasını arıyorsunuz. Basın "Sport's Arena" isimli düğmeye ve işte karşınızda spor başlığı altında ki bütün oyunlar. Fakat burada unutmamanız gereken bir şey var. Game-Show gibi oyunları inciğine cıcığına kadar açıklanmış bir şekilde bulmayı sakın ümit etmeyin. Bulabileceğiniz sadece ünlü bazı oyun yorumcularının yorumlarıdır sadece o kadar.
Neyse siz alttlarda olan NHL Hockey 97'ye bastınız ve işte karşınızda NHL 97. Oyunun tam çözümünü aramayan biri olarak her şey var burada. Min konfigürasyon, yorumlar, puanlamalar, linkler ve resimler. Resimlerin üzerine basarak daha büyük hallerini görebilirsiniz.

Direct Download: Shareware mi istiyorsunuz, demo mu istiyorsunuz, hepsi burada.
Games Info: Aman haaa, buraya girmeden sakın çıkmayın siteden. Yüzlerce indekslenmiş oyun, özel tüyolar, oyun firmalarının web adresleri, modem bağlantıları ve oyun detayları, sıkça sorulan sorular, FTP linkleri ve daha neler neler. Hemen buraya bir bookmark atın. Sonrasına karışmam.

EN IYI 8 OYUN SITESI

1) Games Domain	www.gamesdomain.com
2) Happy Puppy	www.happypuppy.com
3) Jumbo	www.jumbo.com
4) Electronic Arts	www.ea.com
5) Sony Interactive/Psygnosis	www.spec.sony.com/SPEC
6) imagineLIVE	www.imagine-inc.com
7) Spec.Holobyte/Microprose	www.holobyte.com
8) id Software	www.idsoftware.com

yazmalısınız. Bu da **http://www.gsmnet.com**'dur.
Eğer ki Mavra Boardumuza girmek isterseniz direkt olarak, yazmanız gereken adres
http://www.gsmnet.com/guestbook.html dir.
Bu adresin anlamı ise şöyledir.
Http: = Hypertext transfer protokol. Bağlantılar ve grafikler ile dolu olan sayfalardır.
// = Dizinler. Dos ve Win'da olduğu gibi yani. Fakat burada bölü işareti tam terstir.
www.= World wide web. Web protokolu konuşan Internet'in bir kısmıdır.
gsmnet = GameShow Magazine Network anlamındadır ve domain ismimizin ilk bilgisidir.
.com = Ticari (Commercial business) işletme anlamındadır. .gov (government) hükümet ile ilgili, .edu (education) eğitim ile ilgili (üniversiteler ve diğer okullar), .net (Network) servis sağlayıcısı anlamındadır.
/ = Server'da gsmnet.com sayfalarının tutulduğu dizinin bir altında bir dizin anlamındadır.
Guestbook. = Mavra Board web sayfasının HTML ile yaratıldığı dosya ismidir.
Html = Dosya türünün uzantısıdır. Bazen .htm de olur.
Bütün bu bilgiler aslında Internet'e yeni bağlananlar (Newbies) için gerekli ama biraz bu işi bilenler için de bir o kadar geyiktir. Ne yapalım anlatmak lazımdı biz de anlattık!!!

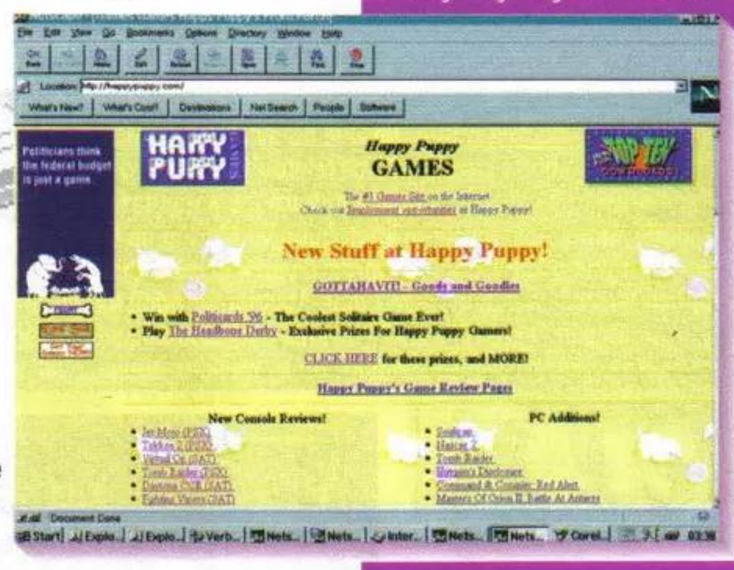
MAIL TO:

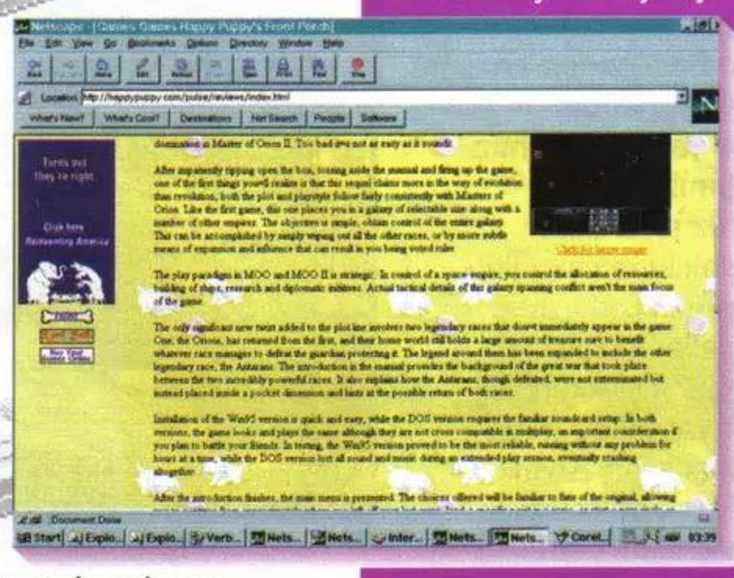
Banan ulaşan ve sorunlarını veya yorumlarını paylaşmak isteyen 2 kişi oldu. Mektuplar biraz daha biriksin mantığı ile hareket ediyorum ve birikecek bu mektupları gelecek aya bırakıyorum.

timur@gsmnet.com

☒Timur Çataklı

http://www.happypuppy.com

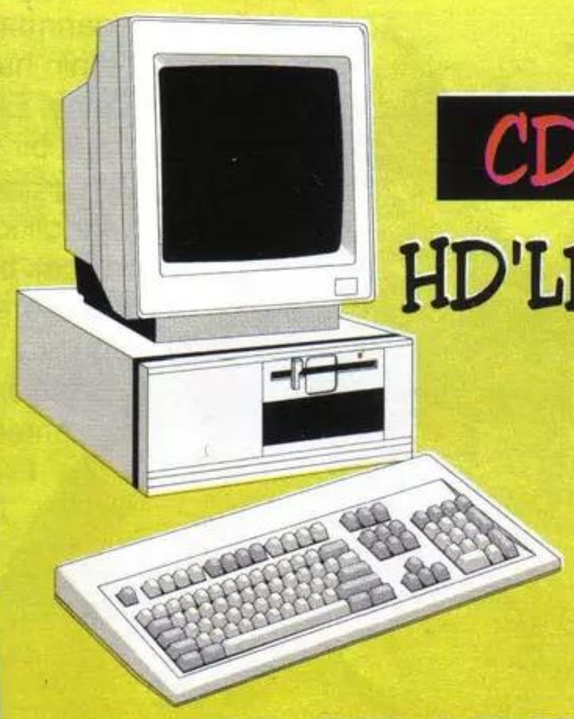




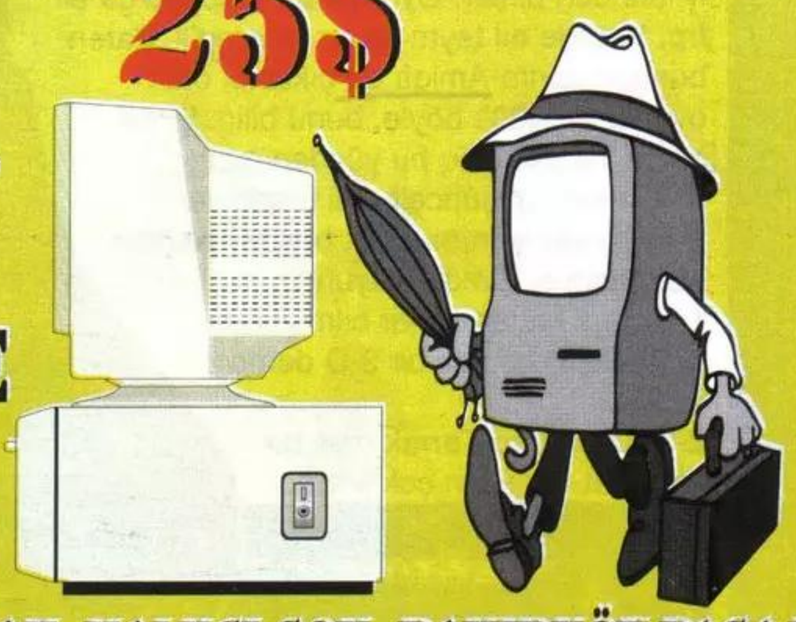
Happy Puppy Games adı altındaki bu site Mert ile benim ilk göz ağrımdır. Internet'e adımımızı attığımız anda bu site ile karşılaşmıştık. Fakat o zamanlar bu site o kadar popüler değildi. Geçen zaman içerisinde sitenin dizaynı güzelleşti, frame'li yapıya geçtiler ve hatta sol taraftaki frame'e reklam bile almaya başladılar. Frame lafı belki size yabancıdır. Hemen açıklıyayım. Bir web sayfasını belli bir mantık ile böldüğünüz zaman oluşan her bir dörtgene FRAME denir. Frame in esas mantığı site içinde yol bulmayı kolaylaştırmaktır. Mesela Happy P.'de sol taraftaki kemik içerisinde Front yazan butona bastığınızda sağ taraf .../index.html sayfasına gider fakat sol taraf her zaman için sabit kalır.
Happy P.'de karşınıza ilk olarak bu index sayfası gelir. Eskiye nazaran bir çok menü içermektedir bu sayfa. Sayfanın başında ziyaretçiyi vuracak olaylar konmuştur. Bir yarışma ile sizlere hediye edilen soliter oyunun reklamı ayrıca oynayabileceğiniz bir oyun Head Bone Derby yazıları sayfanın tepesinde yer almıştır. Happy Puppy'e esas popülerliğini kazandıran oyun açıklamaları, cheatler, açıklamalar, çözümler kısmı ise "Happy Puppy's Game Review Pages" lafı ile link verilmiştir. Bu sayfaya gittiğinizde karşınıza alfebetik sıra ile yazılmış birçok PC oyunun açıklaması çıkar fakat dedim ya bu site çok ilerledi, işte bu yüzden MAC ve Konsol oyunlarına da yer vermeye başlamışlar. Fakat o sayfalara ulaşmak için diğer linklere göz atmalısınız. Bunların dışında oyunlar ile ilgili sharewareler, ekran koruyucuları, Network'de oynanan oyunlar ve Internet üzerinde oynanan oyunlara da bu sayfadan linkler bulabilirsiniz. Link lafından hoşlanmayan veya anlamayan okuyucularımız için hemen söyliyeyim Link=bağ.

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR

DIABLO	1.350.000
NEVER HOOD	1.350.000
TOMB RAIDER	1.350.000
DAYTONA USA	1.350.000
WAR WIND	1.350.000
SWIV	1.350.000
SKYNET	1.350.000
BLOOD&MAGIC	1.350.000
DAGGERFALL	1.750.000
RED ALERT	1.350.000
RED BARON 2	1.350.000
SHERLOCK HOLMES 2	1.350.000
FIFA SOCCER 97	1.350.000
HEROES OF M&M 2	1.750.000
TITANIC	1.350.000
LARRY 7	



CD'YE ARŞİV YAPILIR.
HD'LERİNİZ CD YE ÇEKİLİR.
25$



UPGRADE YAPILIR.

ADRES: ZEYTİNLİK MAH. HALKÇI SOK. BAKIRKÖY PASAJI NO:31/16 BAKIRKÖY / İSTANBUL
TEL: 5721624 TEL & FAX: 5438957

AMIGA DOStu

Geçenlerde yine Game Show'a gittim. MEG'le bu ay hangi oyunları yazmam gerektiğini tartışmak için. İçerde her zaman ki gibi eğlence vardı: Serkan'ın aşık olduğu kızla saatlerce telefon tellerinde romantizm yapıp salaklıklarına yeni bir tanesini eklemesini, her zaman muayyen gününde bulunan Engin Abla'nın, burnunu karıştırarak ona buna saldırırken hiç de kadınsı olmadığını, Patron-müdür-müfettiş karışımı Meg'in etrafa bağıra çağıra otorite kustuğunu ve Mert'in de Ömer Hayyam şiiri mırıldanıp, volkanik patlama efektli gülmelerini (deli mi ne?) görüp acaba başka hangi dergide böyle bir ortam vardır diyerek iyimser düşüncelere kapıldım. Anlayacağınız tüm duygu borularım patlamış olarak herkesi sevmeye hazırdım o gün. Fakat ben tam böyle düşünürken Engin Ablanın burnunu karıştırarak ve sağa sola tükürükler saçarak üstüme saldırmasını, Serkan'ın "vay pis Zebani gelmiş" diyerek anlamsız sırıtmasını ve Meg'in "nerdesin lan ?" diyerek beni azarlamasını görünce, sanki beni yıllardır hareketsiz bırakan kötü bir lanetten uyanırmışım gibi şaşırdım. Sonuçta Zebaniye sevmek yasakmış azizim. Neyse sıkıldım. Bu ay da iki oyunumuz var, okuyun da sinir etmeyin.

POLAT "zebani" YARIŞÇI

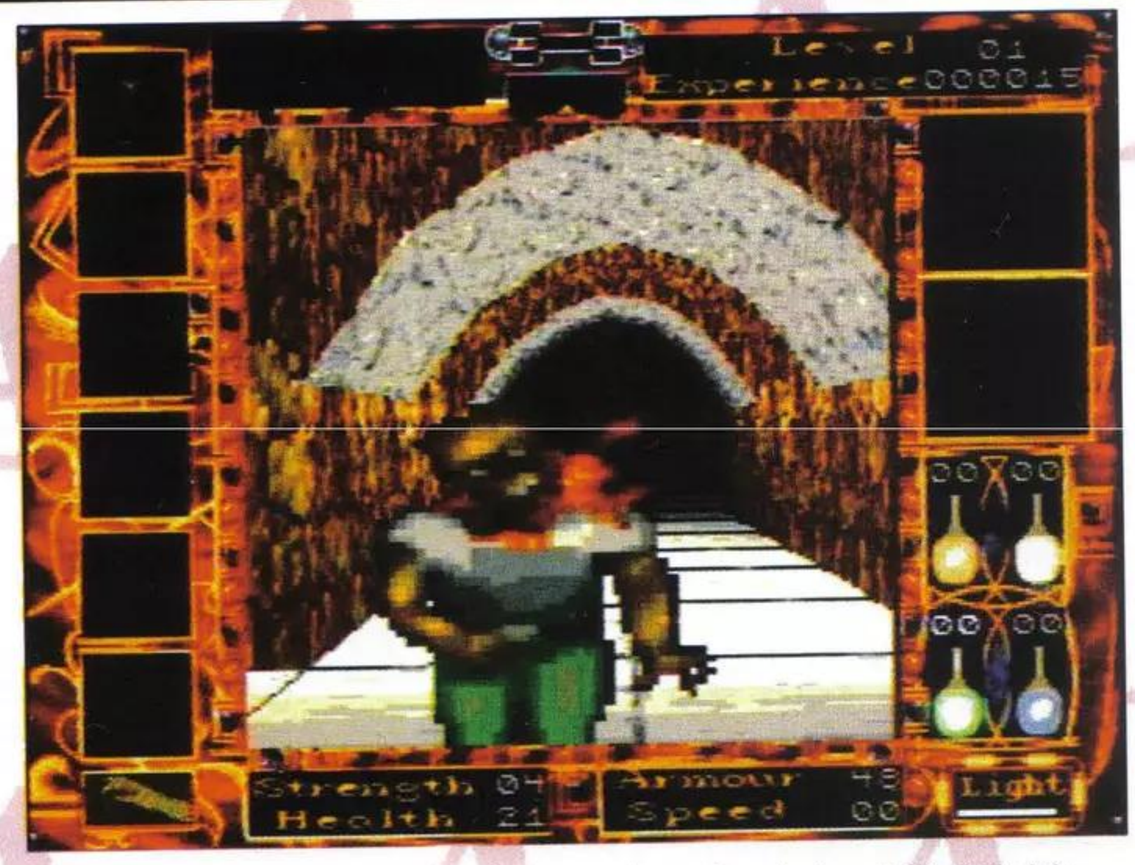
TRAPPED

Benim anlamadığım bir şey var: Oyun oynamak gerçekten bir zevk mi, yoksa dışımızdaki katı gerçeklerden kaçmanın bir yolu mu? Veya kendinizle dünya arasına bir boşluk koymak için mi oyun oynarsınız? Hadi bunları boş verin. Peki neden en çok oynanan oyunlar, şiddet ve ölüm içeren oyunlardır. Acaba bunlar, her zaman yapmak isteyip de yapamadığımız veya ispat etmeye çalıştığımız kahramanlığımızı tatmin etmenin bir yolu mu? (şimdi bunları yazıyoruz ama dur bakalım konuyu nasıl bağlayacağız) İlk baştakilerin cevapları tartışabilinir ama son soru bence kesindir. Hepimizin içinde gizli bir kahraman vardır. Bu kahraman, hayallerimizde herşeyi gerçekleştiren genelde iyi ve gözde bir kişilikken, gerçek hayatta ise aciz, çıplak ve zavallı bir yaratıkdır (hala bağlayamadık). Ve bize her zaman mantık aşılayan zavallı bilincimiz gerçek hayatta bu kahramanı yadsır, yok sayar. Buna rağmen biz gerçek hayatta da bu kahramanı canlandırmak ister ve birşeyler yaparak başarılı olmak, kahrolasıca egomuzu tatmin etmek isteriz. Fakat gerçek hayatta bunları yapmak zor ve sınırlıdır (Eeee?). Sonunda ne olur, teknoloji imdadımıza yetişir. Alırız bir tane en sevdiğimiz oyunu ve başlarız kahramanlaşmaya. Kimimiz usta bir uçak pilotu (Levent), kimimiz el ayak kopan kareteci (Engin Abla), kimimiz savaş kumandanı (Şahin), kimimiz araba yarışçısı (ben), kimimiz strateji uzmanı (MACintosh) falan filan olur. Peki kim klostrofobik bir ortamda (bu ortam lafına sinir oluyorum) halis nem ve küf kokan bir havada, fare labirentini andıran dar koridorlarda oraya buraya koşturup, garip ucubik yaratıklarla kılıç tokuşturmak veya ilginç büyüler yapıp kahraman olmak ister?

Evet, yukarıdaki sorunun cevabına ben diyenler hemen Trapped oyununu bir yerlerden bulup alsınlar (Joy bilgisayar). Perspektifi dar ve hayal gücü kıt olanların adını duydukları zaman öörgh, börgh gibi kusmuk sesler çıkarmasını göz ardı edersek (ki etmeliyiz) frp, oyun türleri içinde en iyilerinden biridir. Oyunumuz Trapped'da bir frp. Hemde rııl taym tekçır meping'li. Zaten bundan sonra Amiga da çıkacak olan oyunların %90'ı böyle, bunu bilin. Şimdi zaten yerimiz dar; bu yüzden oyun hakkındaki düşüncelerimi maddeler halinde yazıyorum. Artık bundan sonrası size kalmış. Şimdi okuyun:

1-Sizi ne kadar etkiler bilmiyorum ama başında ufak bir 3-D demo var.

2-Oyunda lord Tarrak diye bir şahsiyet var (isim çok kötü).



Bu tarrak denen adam (lord olduğuna göre adamdır heralde) sizin için tekrar diriliyormuş falan filan (yani konuyu boşverin)

3-Mahzenler genelde karanlık ama ışık oyunları çok güzel. Lens flare FX bilem var. O ne diye sormayın çakarım bir tane.

4-Bir yerlerde salak bir Serkan var, onu öldürmeyin yazık...

5-Gördüğünüz her healing potion'ı alın ama zart diye içmeyin sonra zurt olursunuz (yani FRP dilinde ölürsünüz)

6-Bazı kapıları evinizin kapısını açar gibi anahtarla, bazılarını da duvarlarda bulunan özel bir mekanizma sayesinde açıyorsunuz. Ayrıca şunu unutmayın paranın açamayacağı kapı yok.

7-Mahzende ilerlerken, sanki baloya gidermiş gibi giyinen kaslı ama aptal bir paladin, dudaklarından başka her yeri kirli bir cübbeyle kaplı sinir bir wizard, gözünüzün önünde bir Elf'den bir Ayıya dönüşebilen ve ağzının kenarından yeşil çimenler sarkan bir Ranger ve kendini seksi zannedip elinin hamuruyla erkek işlerine karışan bir Thief görürseniz onlara saldırın. Experience Point'e ihtiyaçları var (hihohaa!!).

8-F tuşlarıyla bir sürü özellik ayarlanıyor. Bir göz atın.

9-Atmosfer grotesk, yapılar gotik (ne diyon lan?).

10-Sağlığa dikkat, Alt tuşu ateş, grafikler çok güzel, sesler çok güzel, yine gelecek ben!..

11-Bazı yaratıklar hapiste. Bir tanesinde Engin Abla var ona fıstık atın.

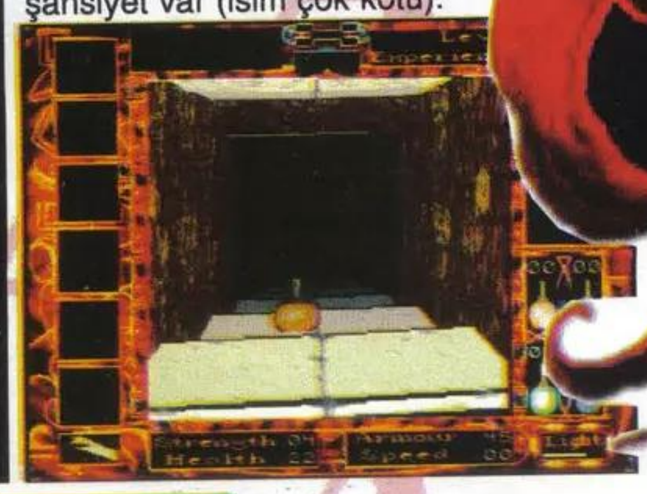
12-Garip cisimler var. Kendi kendilerine deviniyorlar (bu da entel lafı).

13-Değişken bir sürü yer var, monotonluğu azaltıyor, lord Tarrak uyanıyor, yine gelecek ben!!

14-Oyun Aga makinelerde çalışıyor.

15-Şimdilik bu kadar, hepinize iyi aylar.

16-Bu arada gönderdiğiniz mektuplar elime geçti ama cevap veremiyorum. Malum sebepten. Yine de teşekkürler.



BOGRATS

Birgün canınız sıkılıyor ve şöyle neşeli fakat fazla zeka gerektirmeyen bir oyun oynamak istiyorsunuz. Atlamalı hoplamalı, göz zevkinizi okşayacak cinsten. Şans bu ya, babanızın o gün iyiliği üstünde. Hemen onun yanına gidiyorsunuz ve 'Baba, baba! Derslerim çok iyi bana para ver' diyerek o koskoca adamı, küçük emelleriniz için kandırıyorsunuz. Tabii, bunu yaparken suratınıza sahte bir sırıtışı, sempatinizi, ölçülü şımarıklığınızı, kedi gibi yaltaklanışınızı yani kısacası küçük şeytan cübbesini almayı unutmuyorsunuz. Bunun sonucunda babanız etten ve kandan oluşmuş kendi kopyasının bir kağıt parçasından daha değerli olduğunu düşünüyor ve mevcut hazinesinin yarısını size veriyor. Sizde yılların tecrübesi bir babanın, hoşgörüsünü istismar ettiğinizin farkında olmadan, küçük zaferinizin tadını çıkarmak için sevinç çığlıkları içerisinde doğruca kapıya doğru fırlıyorsunuz. Artık bir şeyler istemeye, bir şeyler almaya ve bir şeyler yapmaya hazırsınız. O zaman doğru bilgisayarcınıza giriyorsunuz ve yeni oyunlara bakınca, Bograts isimli oyun dikkatinizi çekiyor. Uzatmayalım; BogRats, kahramanın ahtapot kurbağa karışımı olduğu, etrafa dağılmış bir sürü nesnenin orasından burasından koşup sıçradığınız ve düşmanlarınızın boğazını kesip oluk, oluk kan akıtmadığınız, hareketli, akıcı ve cıvıl cıvıl renkler eşliğinde oynanan bir platform oyunu.

Bu seferki amacınız, bu kurbağa ahtapot karışımı ucibik yaratığı bulunduğu level'dan kurtarıp bir sonraki level'a geçirmek. Zaten klasik hep böyledir. Bence bu tip oyunları yapan programcıların psikolojik sorunları var. Söyleyin bana hangi beyin, garip bir kahraman yaratıp da (gereğinde şirin) oradan oraya koşturup, sıçratıp bir de üstüne üstlük, ölmesini sağlayıcı etkenler yaratır ki? Üstelik cıvıl cıvıl renklerin ve çeşit çeşit çiçeklerin, yeşilliklerin içinde. İşte sizde bu oyunda sapık programcının kafasında evrim geçirmiş, yukarıdaki beyinsiz yaratığı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Oyunda fiziksel özürlü bir tek siz değilsiniz. Daha bir sürü garip ve uçuk yaratıklar var ve hepsi tam bir baş belası. Onları öldürün desem, ölmüyorlar. Artık ne yaparsanız yapın, ben anlamam. Ayrıca olabilecek her yerden garip garip nesneler buluyorsunuz (her yerden değil, abarttık!). Herhangi bir merdivenin altında, başkasının birşeylerini bulursanız şaşırmayın. Oyun basit. Sağlam bir joystick, iyi bir çift göz, hızlı el-klavye koordinasyonu ve oyun oynarken sizi rahatsız edecek yabancılara tekme atmak için şöyle kaslısından iki bacağınızda varsa oyunu bitirirsiniz. Bunların dışında, oyun genel olarak zevkli, renkli, iki diskli, ses efektli, güzel grafikli ve üstelik A500'de de çalışıyor (önemli bir özellik). Platform canavarlarının (hiç görmedim) bu oyunu beğeneceği kesin, diğerleri ne yapar bilemem! Son olarak da burada açıklanan oyunları ve daha fazlasını Kadıköy **Joy Bilgisayar**'da bulabilirsiniz.

JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility, ve Aminet CD'leri
Türkiyenin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ce PC'de resimli oyun kataloğu
Aztech CD-Romlar, Sound Galaxy Ses kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC listemizi isteyiniz.

AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79•FAX: (216) 418 56 88

YOLUN sonu

TERS ADAM

Elin gavuru adamını uzaya yolladı, sonra orda tuvaletini nasıl yapacak sorusu geldi aklımıza, milyonlarca doları bastırdık uzay tuvaleti yaptırdık ona di mi? Aferin bize, asıl tuvalet evlerimizde, masalarımızdan aşağı akıyor, yerlere doğru. Gavur espri yapıyor, spagetti diyor. Spagetti şerefli yemektir, bu rezalete karıştırtmam. Nedir beyler bu, bit kadar microchip'e 500 bilmem kaç milyon tane şeyi sıkıştırdınız da, bi şu kablo işini mi halledemiyorsunuz. PC olmuş 100 kollu canavar, her tarafından bir kablo fırlıyor, onun power'ı, bunun connection'ı, yok ötekinin ara kablosu. Şart mı güzellerim bu, yok mu bunun daha kolay yolu, 5000 doları bastırana ufacık laptop yapıyorsunuz da normal kullanıcıya iki tane daha az kablo kullanacak tekniği çok mu görüyorsunuz. Sarsan sarılmaz, bağlasan bağlanmaz, bilgisayarın yerini değiştirmeye kalksan ölüm tuzağı, yutar seni valla. Bahar temizliği yetmez, Allah'ın günü üç vakit düzeltmezsen giderek daha beter içinden çıkılmaz hal alır bu kablolar. Mouse hoparlöre, o monitörün kalın kablosuna, o da klavyeye dolandı mı tamam senin işin, hazırsın sinirden kudurmaya, boş ver al eline rambo bıçağını temizle namusunu daha iyidir uğraşmaktan. Getirin bunun sorumlularını karşıma bakiim, bağlıcam onları kendi kablolarıyla, hepsine yetecek kadar kablo var elimde nasıl olsa, sonra beyler sucuk haline gelince de biz dünyalılar tuvalet işini buralarda geleneklerimize göre nasıl hallediyoruz en kısa yoldan gösterecem onlara.

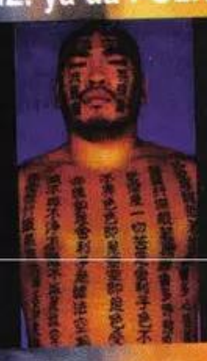
TERSO

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ ACABA ?

1) MAC'in Win95'inin aslında kendi başına davranan bir yaratık olduğunu ve her boot'da kendini yeni fontlarla açtığını?
2) Derginin artık ortadan gece yaşayanlar (yarasalar) ve gündüz yaşayanlar (fareler) diye ikiye bölündüğünü?
3) Her iki grubun da kendi yaşamlarına göre 24 saat Mavra Board'un (www.gsmnet.com) oralarda dolandıklarını?
4) Her iki grubun da -istediği saatte kalksın- Serkan'ı aralarına almak istemediklerini?
5) Compex'de (eğer yardım ederseniz) kesin bir numara olacağımızı?

GENEL İSTEK ÜZERİNE TEKRAR, BİZ! ya da POLİTAKAYA ATILACAZ, PARTİ KURACAZ.

MEG: Genel film çıkış - matbaa işleri partisinin temelini attı bile. Slogan: İşler geçikmesin, vatandaş üzülmesin.



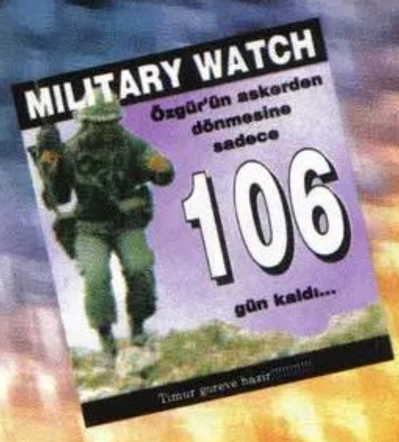
MAC: Sayfacılar partisi kurulma aşamasında. Slogan: Boş zamanda neymiş, haydin news sayfasını bir daha yapalım

ENGİN ABLA: Aşk ve sevgi partisinde ışıklar her zaman sönüktür. Slogan: Madem habire soyunuyorum, niye giyineyim ki

MERT: Şairler ve Edebiyat partisi. Slogan: Bizi kimseler anlamıyor! Biz de anlamıyoruz ama bizim bahanemiz var, şairiz.

TİMUR: Evliler, barklılar ve diğerleri partisi. Slogan: Bekarlık sultanlıkmış derler. Bu konuda yorum yapardım ama kraliçe izin vermiyor

ŞAHIN (ROM): Aksiler ve Tersler partisi. Slogan: Eeeeh gidin başımdan be rahat bırakın, benim partim istediğimi yaparım.



SERKAN: Birileri parti ne demek bana da açıklarsa ben de bu muhabbete katılmak istiyorum ehehehe...

BU BÖYLE GİTMEZ, GİDEMEEEZ...

1) MAC'e her iki ayda bir yeni CD-ROM alamayız, söyleyin bozmasın.
2) Dergide kardeş kanı dökülemez, söyleyin barışsınlar.
3) Her ay yeni sorunlar çıkamaz, söyleyin bari aynı problemler çıksın, tecrübe yapalım.
4) Haftada bir yeni bir Intel işlemci çıkamaz, söyleyin lütfen vazgeçsinler.
5) Serkan böyle gelmiiiiş, böyle gideeerrr.

Okuyucuya Hizmet!

ASLA RENKLİ GÖREMEYECEĞİNİZİ SANDIĞINIZ SAYFALAR! KASIM 1995

TOP 10 TÜRKİYE

1) RED ALERT
2) TOMB RAIDER
3) NEVER HOOD
4) FIFA 97
5) BLOOD&MAGIC
6) WAR WIND
7) F1 MANAGER
8) HEROES M&M2
9) PHANTOSMA2
10) DAVIS CUP

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) FORMULA1 GP2
2) GOLD GAMES
3) SETTLERS2
4) Z
5) C&C
6) RALLY 97
7) CIV2
8) WARCRAFT
9) MEGAPACK VI
10) FLIGHT SIM 5

IN

- Dergi süper olmuş doğrusu bu kadar güzelini beklemiyordum muhabbeti (sağolun).
- TR 3:45 falan diye başlayan internet mesajları.
- Dungeon Keeper, Nisan'a kadar gelmicekmiş muhabbeti (valla).
- Pentium'larda emulatörlerle Commodore 64 oyunları oynama (süper in, mutlaka denemeniz lazım).
- Ayın birinde çıkma çıkamama ihtimali üzerine bahis.
- Birbirine sert, ters veya direkt kötü davranma.
- SKAT!

OUT

- Manalı subject satırı olan mesajlar.
- Serkan'lı fotoromanlar.
- Askerlik esprileri (hem Timur, hem de Bahadır yolcu yakında).
- F-22'li simulasyonlar (beni baydı valla).
- Sahur davulcuları (popçularımız uyuyor mu?)
- Engin Abla (sanırım silikon taktırması lazım)
- Polonezköyde pazarları sabah kahvaltısı (ısrarla değişik alanlara el atacağım haberiniz olsun).

MICROSOFT YETKİLİ SATICISI

NİŞANTAŞI JOKER BİLGİSAYAR

1 CD Oyunu Alan Herkese.... MOUSE PAD

2 CD Oyunu Alan Herkese.... GAMESHOW

3 CD Oyunu Alan Herkese.... MOUSE

4 CD Oyunu Alan Herkese.... FILTRE

5 CD Oyunu Alan Herkese... HOPARLÖR.

* Bilgisayar Alan Herkese.... 2 CD OYUNU

Joker Hakkınızı Kullanın.

TÜRKİYE'NİN HER YERİNE SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

- Ücretsiz Danışmanlık Servisi
- İstediğiniz konfigurasyonsa PC'ler.
- Upgrade
- Yedek Parça
- Bilgisayar Tüketim Malzemeleri

Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109/29
Nişantaşı/ İstanbul
Tel: (212) 225 02 50 Fax: (212) 225 02 51

FINDIK

FINDIK BILGISAYAR SAN. TIC. LTD. ŞTİ.

ARTIK TUNALI'DAYIZ

FINDIK CD KAYIT SERVİSİ
KAYITLARINIZI 25$'A YAPIYORUZ
HER TÜRLÜ CD KAYIDI YAPILIR.

FINDIK OYUN KULÜBÜ

- ÇIKAN EN SON CD OYUNLARI
- ÇIKAN EN SON DİSK OYUNLARI
- AMIGA-COMMODORE OYUNLARI
- GAMEBOY CD OYUNLARI
- SEGA GAME GEAR VE OYUNLARI
- SEGA MEGA DRIVE OYUNLARI
- HOME COMPUTER OYUNLARI

EN SON CD OYUNLARI 1,500,000TL

2,000,000 TL'lik Alışveriş yapan herkese

BEDAVA CD

Siparişlerinizi Türkiye'nin her yerine APS veya Kargo ile ulaştırıyoruz.

YÜZLERCE ORJİNAL CD OYUNU (TOPTAN PERAKENDE)

Merkez: 30.sok 15/C Bahçelievler/Ankara Tel/Fax: (312) 2239617
Şube : Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pas. 88/84 Kavaklıdere/Ankara Tel/Fax: (312= 4680231